STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

QUERN
UNDYING THOUGHTS

PC GURU

MAGYARORSZÁG ... B JÁTÉKMAGAZINJA

HELL LET LOOSE
Amikor a háború szinte már valóság

FIELD OF GLORY: EMPIRES
Ókori stratégia a klasszikusok nyomában

NEED FOR SPEED
25 éves a közkedvelt sorozat!

VAMPIRE THE MASQUERADE® BLOODLINES™ 2

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

BarCraft
ESPORT & GEEK BAR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!
BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD
Ezúttal Blazko helyett a lányai szolgáltatnak igazságot

FINAL FANTASY 14 : SHADOWBRINGERS
Tovább bővül a már így is kellően hatalmas fantasy univerzum

ARMA 3 CONTACT
Az idegenek is megérkeztek a realitásáról ismert akciójátékba

PC GURU 2019. 08.
19008
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

A külföldi és hazai fantasztikum legjava

MEGJELENIK HAVONTA NORMÁL ÉS XL VÁLTOZATBAN IS

ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNYES ÁRON!

RENDELD MEG ITT: **WWW.GALAKTIKABOLT.HU**

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Csető Zsolt (drag) • drag@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17 990 Ft; 6 lapszám: 10 070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

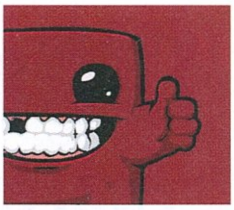
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/08-os számához PC-s, steames Quern: Undying Thoughts játékot csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2019. AUGUSZTUS

A VÁMPÍROK VISZIK EL A MARADÉKOT

Előző számunkban ugyan elkezdtük az idei E3-on bemutatott játékok ismertetését, de ahogyan akkor is jeleztem, rengeteg trailer és bejelentés volt a rendezvényen, amire egy szám nem is elég, plusz vártunk, hátha kiderülnek még érdekességek és apróságok. Így az aktuális magazin elejét teletömtük kisebb, de annál izgalmasabb információcsomagocskákkal, amik a következő egy év fontosabb játékmegjelenéseiről szólnak, valamint a Nintendo várható újdonságain túl még két nagyobb címet is tartalékoltunk nektek. Ezek közül az egyik a láthatóan komolyabb reformokkal készülő Call of Duty: Modern Warfare (amivel kapcsolatban pont a lapzárta idején került ki néhány friss összetevő), illetve a címlapunkat is díszítő Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2. Utóbbi egy igazi klasszikus folytatása, ráadásul a Paradox minőséget jelentő színeiben száll versenybe, aminek hála nem is volt kérdéses, hogy nagyobb figyelmet kapjon, sőt az előzetest egy exkluzív interjúval is megfejeltük, ahogy azt kell. Szintén kiemelt tartalom, ám ezúttal teljes játékos fronton: mint azt már említettem korábban, augusztusra igazi kihagyhatatlan ajánlattal készültünk, ez pedig a hazai fejlesztésű Quern – Undying Thoughts, ami egy közepes árkategóriájú, emellett nagyon különleges kalandjáték, természetesen magyar nyelven. A Myst-sorozat rajongóinak kötelező, de azt hiszem, nyugodtan ajánlható bárkinek – fogadjátok szeretettel!

Tesztek terén nagyon nagy meglepetések nem voltak, a július kicsit álmosan telt, így a legnagyobb megjelenésnek talán a Wolfenstein: Youngblood számított, míg a legtartalmasabbnak a Final Fantasy XIV: Shadowbringers és a Field of Glory: Empires, a legizgalmasabbnak pedig a Gibbous – A Cthulhu Adventure, ami részben magyar fejlesztés, felirat is került rá, ráadásul a klasszikus point & click stílust képviseli. Mindenképpen adjatok neki egy esélyt, ahogy exkluzív interjúnknak is a fejlesztőkkel, amit a honlapunkról érhettek el. Izgalmas darab még az Arma 3 Contact, ami kicsit változtat a megszokott recepten, a Marvel Ultimate Alliance 3, ami a sorozat első Nintendo-exkluzív epizódja, a népszerű széria alapján készült Stranger Things 3: The Game, továbbá a Sea of Solitude, ami az EA egy különleges megjelenése, tele érzelmekkel és megrázó pillanatokkal.

Így viszont, hogy kevesebb helyet „foglaltak" a tesztek, több helyünk volt minden mással foglalkozni, így a születésnaposok (ezúttal Need for Speed) és a hazai videojátékos újságírás kezdetét bemutató rovatunk 4-4 oldallal jelentkezik a már megszokott témák mellett. Következő számunkban egyébként a társasjátékokat fogjuk duplázni, valamint a hardverek terén is masszív tartalom érkezik – többek között visszatér az ÁlomPC –, addig viszont monitorokat, kiegészítőket, egy laptopot és némi okoskütyüt vizsgáltunk be tesztlaborunkban.

Az augusztus pedig már most izgalmasabbnak ígérkezik a nyár közepénél, avagy következő számunkban is számítsatok mindenféle finomságra, nem mellesleg szokásunk szerint Kölnbe is ellátogatunk, hogy az idei gamescomról első kézből számoljunk be nektek, így bemutatva további újdonságokat, későbbi megjelenéseket, amiket most már saját magunk is kipróbálhatunk. Arról nem is beszélve, hogy már most tudni, lesznek teljesen új leleplezések is az eseményen, ahol természetesen a hardvergyártók is tiszteletüket teszik. De augusztusban a megjelenések is izgalmasabbak lesznek, biztosan érkezik a Remedy új játéka, a Control, az Age of Wonders új epizódja, a 3D Realms Ion Furyja, meg még egy rakás nagyszerű cím, amikkel mindenképpen foglalkozni fogunk. Így tehát, bár tudom, hogy a szeptember sokaknak a munka- és iskolakezdésről szól, azért akkor is érdemes lesz velünk tartani, elvégre nagyon sok olyan tartalommal fogunk szolgálni, amit máshol nem is találhattok meg. Tehát élvezzétek csak a nyarat, az aktuális számot, mert ősszel újra jövünk, tartalom terén pedig még többet is nyújtunk majd, mint a mostani lappal.

Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

Pont lapzártára sikerült időzíteni a Call of Duty: Modern Warfare multijának bemutatását, ami meglepően sok újdonsággal és változtatással érkezik: többek között bevethető tankkal, 20vs20 összecsapásokkal, átvariált külsővel és felhozatallal, végre normálisnak tűnő fegyverfizikával. Tudom, az elmúlt években sokaknál veszített a széria a megbecsüléséből, de a friss prezentációkat nézve azért van remény. Te hogy állsz vele, mire számítasz az október végén esedékes megjelenéstől?

Böjti
Nekem eddig sem volt nagy bajom a szériával, sőt a BO3-BO4 képviselte vonalat is kedveltem a rohangálással és pattogással, ami abszolút a reflexekre épült, de tetszik a visszatérés a hagyományosabb vonalhoz, amit végre reformokkal társítanak. Ideje volt már, várom!

drag
Jó játék a Call of Duty, de nekem ezerszer jobban bejönne, ha lövöldözés helyett mondjuk versenyezni kellene benne. Persze fék nélkül, driftelve, ütős elektronikus zenékkel. Szóval igazából tök király lenne, ha inkább olyan lenne az egész, mint a Ridge Racer. De nem?

SteelSaint
Én egy ideje már nem követem túlságosan aktívan a Call of Duty széria útját, viszont az új Modern Warfare így is felkeltette az érdeklődésemet azzal, amit eddig láthattunk belőle. Nem tudom, mennyire naiv dolog a részemről, de én izgatottan várom a megjelenést.

Peti, a dizájner
Mit is mondhatnék? A Call of Duty-val talán találkoztam, azt tudom, hogy az ilyen lövöldözős játékokban soha nem tudtam, mit kell eltalálni, úgyhogy mindegy, mivel csinálom ezt. A legjobb fegyver úgyis a hidrogénbomba, talán lesz egy ilyen lehetőség is, akkor majd kipróbálom.

wilson
Számítani nem nagyon számítok semmire: a sorozat minden epizódjával játszottam és játszani is fogok, de emiatt pontosan tudom, hogy mit kapok. Minden, ami eltér a megszokottól, csak plusz: a rendes fegyverfizika viszont legalább egy régi problémára megoldást jelenthet.

bate
Kíváncsi vagyok rá nagyon. A 2017-es II. világháborús résszel rengeteget multiztam és nagyon élveztem, de a Black Ops 4 pár óra alatt teljesen elvette a kedvem a folytatástól. Bízom benne, hogy az új Modern Warfare megint beszippant párszáz órára.

bodak
Mivel mind a Call of Duty- és Battlefield/Battlefront-játékok messzire elkerülnek, így konkrétan semmit sem várok az új felvonástól. Na, jó, egy dolgot azért talán mégis: újra indul majd a két tábor ellentéte és a másik kötelező fikázása, mert ugye így kerek a világ…

AliceWake
Tudom, hogy naiv vagyok, de idén (is) nagyon várom az új CoD-ot. Ezúttal úgy tűnik, nem kell csalódniuk azoknak, akik nem szeretnek ugrálni, mint egy zárlatos bakkecske és főleg hagyományos lőfegyverrel óhajtanak rendet tenni, nem sci-fibe illő kacatokkal. Mert az egy másik műfaj.

Dzséjt
Call of Duty? A név ismerős, de már az idejét sem tudom, mikor játszottam vele utoljára. Na, jó, tudom, a WWII-t kipörgettem, de a Modern Warfare 3 óta több részt is kihagytam, a multit meg sosem próbáltam. Igazából a CoD már régóta nem érdekel, így nem várok semmit az újtól.

mcmacko
Ohohó, annyi megjelenés lesz az őszi szezonban, hogy nem lesz időm belevetni magam egy friss CoD multijába. Medievil, Death Stranding, Fallen Order, Link ébredése… Bár ki tudja, Böjti, ha hívsz meccsezni, lehet, átgondolom a mókajátékra szánt időbeosztásom… *(kacsint!)*

040

TESZT
WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD
Ezúttal Blazko papa igazolt hiányzó, helyette a lányai vegzálják az Európába visszaszorult németek seregeit – méghozzá co-opban.

044

TESZT
ARMA 3 CONTACT
Felejtsd el a realisztikus lőpárbajt, a percenkénti elhalálozást a modern hadszíntéren – ezúttal az agyunkat kell használni az idegenek ellen.

048

TESZT
FIELD OF GLORY: EMPIRES
Szerencsére a stratégiai játékokból sincs mostanában hiány, ráadásul az ókori hadviselésben is újra és újra elmerülhetünk.

055

TESZT
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: TBO
A Marvel szuperhősei visszatértek, hogy ezúttal egy Nintendo Switch-exkluzív játékban növeljék egyébként is jelentős népszerűségüket.

Tartalom

ELŐZETES

008 Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2
010 Paradox Interactive-interjú
012 Outriders
013 Rainbow Six Quarantine
014 Empire of Sin
015 Elden Ring
016 Deathloop
017 GhostWire: Tokyo
018 Call of Duty: Modern Warfare
020 Dragon Ball Z Kakarot
021 Baldur's Gate 3
022 Songs of Conquest
023 Destroy All Humans!
024 Starmancer
025 Gods & Monsters
026 Rune 2
027 Final Fantasy 7 Remake
028 12 Minutes
029 Ori and the Will of the Wisps
030 FIFA 20
031 Marvel's Avengers
032 Darksiders Genesis
033 LEGO Star Wars: The Skywalker Saga
034 Nintendo E3 2019

EARLY ACCESS

036 Hell Let Loose

TESZT

040 Wolfenstein: Youngblood
042 Sea of Solitude
043 Gibbous – A Cthulhu Adventure
044 Arma 3 Contact
046 Attack on Titan 2: Final Battle
047 SolSeraph
048 Field of Glory: Empires
050 Final Fantasy 14: Shadowbringers
052 Stranger Things 3: The Game
054 Dragon Quest Builders 2
055 Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order

HARDVER

072 AOC CQ32G1 teszt
073 Philips PHL 329P9H teszt
074 ACER Nitro és Predator perifériák
076 MSI GE73 Raider RGB 8RF teszt
078 Huawei Watch GT és FreeLace teszt
079 Patriot Viper V570 teszt

ROVATOK

056 Mobiljátékok
058 A hazai gamer újságírás kezdete
062 Radar alatt
064 Társalgó
066 Születésnaposok: A Need For Speed 25 éve
070 Mentőöv
080 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 052

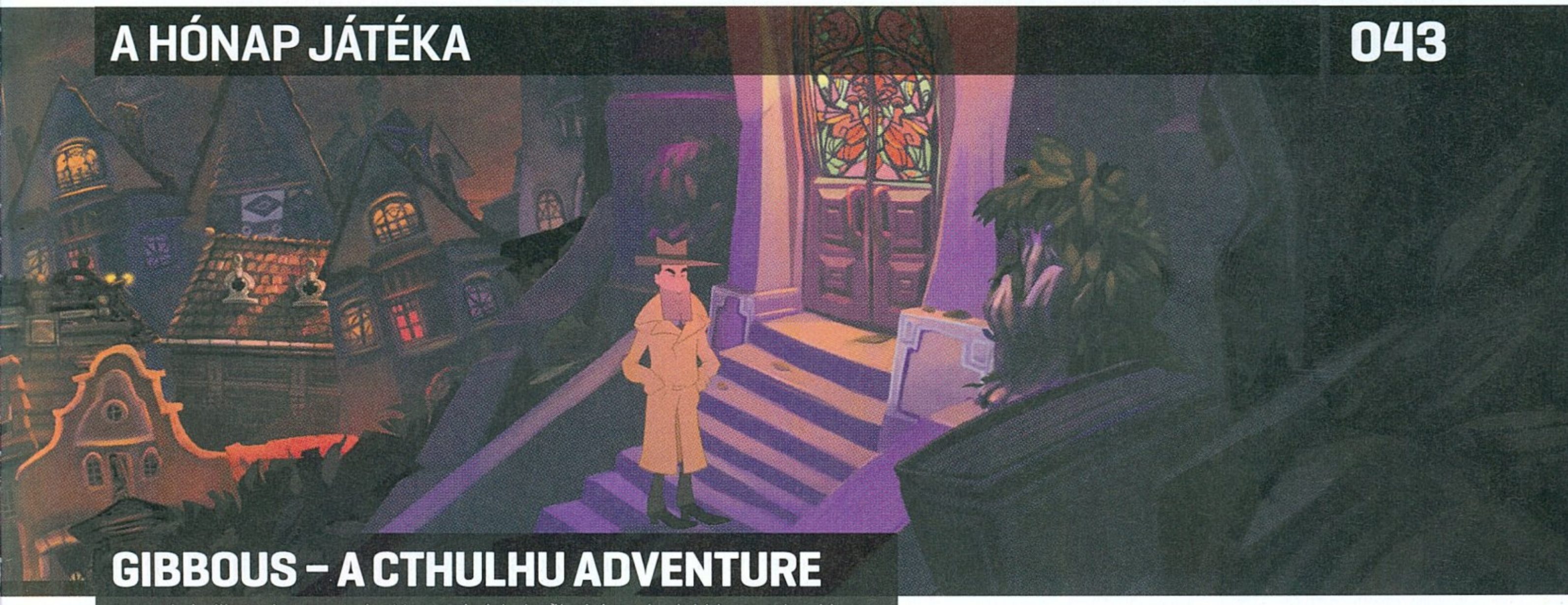
STRANGER THINGS 3: THE GAME

Nemrég startolt el a népszerű tévésorozat harmadik szezonja, a videojátékos adaptációra pedig nem kellett sokat várni. A történet azonos, a megvalósítás kellemesen retró, de az összkép vajon milyen?

A HÓNAP ELŐZETESE 008

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Rengeteg év eltelt már a kultjátékként számon tartott első rész óta, ráadásul nem is nagyon lehetett számítani egy folytatásra. Most mégis itt van, a fejlesztőktől pedig igyekeztünk mindent megtudni.



A HÓNAP JÁTÉKA 043

GIBBOUS – A CTHULHU ADVENTURE

Az utolsó pillanatban esett be Marosvásárhelyről a hónap legjobbja, amely a klasszikus kalandjátékok nyomában, a Cthulhu-mítoszt jópofa humorral keverve igyekszik meghódítani a műfaj kedvelőinek szívét. Ráadásul mindezt magyarul teszi.

TELJES JÁTÉK:

AV3147EV4SS7D4TLWJSC

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

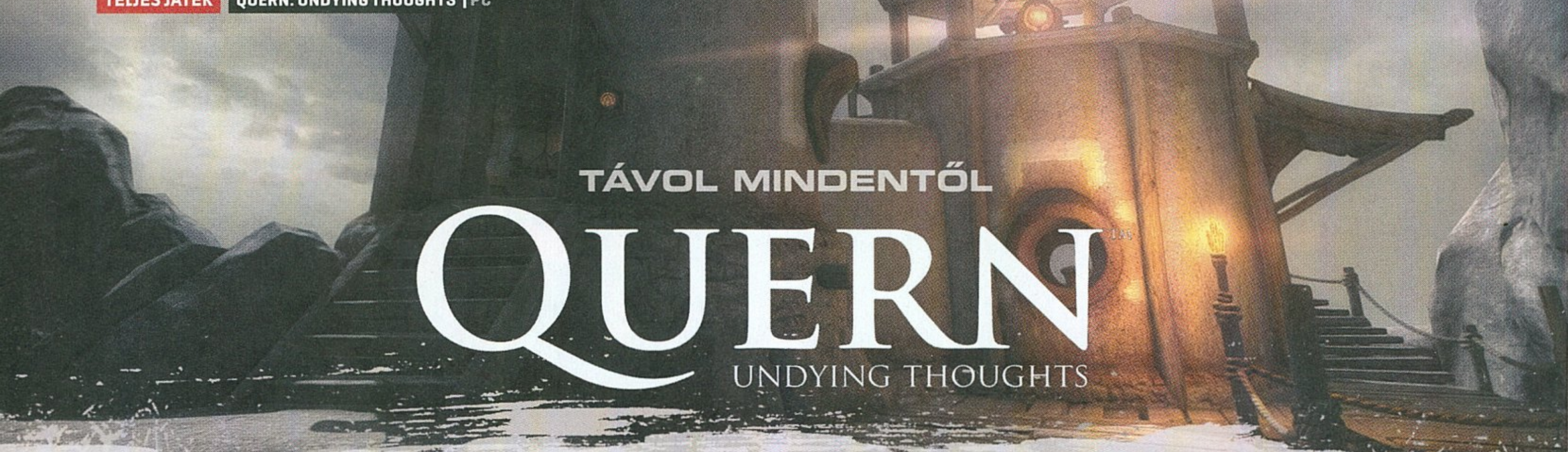
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

ESET KÓD: HVWT6V5Y

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. szeptember 15-ig érvényes.



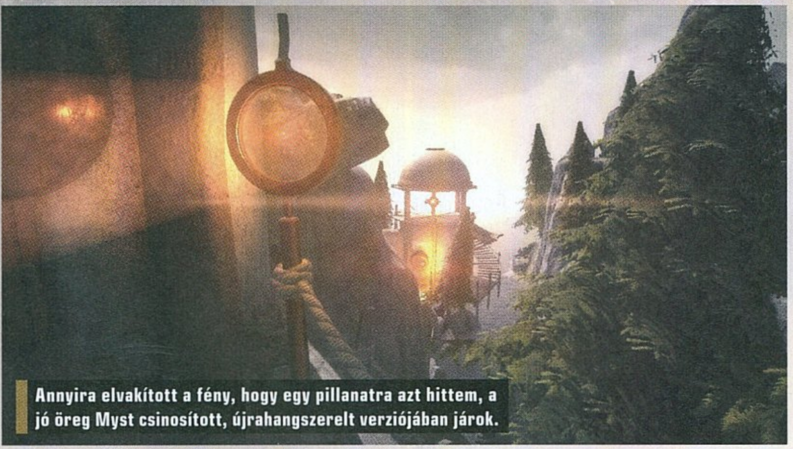
TÁVOL MINDENTŐL

QUERN

UNDYING THOUGHTS

[ÍRTA MCMACKO]

EGY MESSZI-MESSZI KIS SZIGETEN TALÁLOD MAGAD, TÁVOL MINDENTŐL, MÉGIS KÖZEL AZ UNIVERZUM NAGY KÉRDÉSEIHEZ. MIÉRT VAGY ITT? MIT REJT A SZIGET? MIÉRT FONTOS, HOGY FELTÁRD A REJTÉLYES HELYSZÍN TITKAIT? EZEKRE A KÉRDÉSEKRE KAPHATSZ VÁLASZT A GURU LEGFRISSEBB TELJES VERZIÓS JÁTÉKÁBAN.



Annyira elvakított a fény, hogy egy pillanatra azt hittem, a jó öreg Myst csinosított, újrahangszerelt verziójában járok.

A Quern – Időtlen Gondolatok a hazai játékfejlesztés utóbbi öt évének egyik kiemelkedő gyöngyszeme. Nézzük szépen sorjában az előéletét: adott egy kis hazai csapat, pusztán négyes lélekszámmal, akik imádják a Mystet, a Syberiát és Verne műveit. Bejön a képbe egy 3D-s világtervet bemutató szakdolgozat, aminek látványa megér egy külön videojátékot. Emellé csapódik egy programozó és egy hangdizájner, valamint egy zeneszerző is. Az ötletelést tettek követik, az első komolyabb stádium elérése után pedig indulhat a Kickstarter-kampány. Ami persze sikeres lesz, bár nem elsöprő mennyiségű zsozsóval. Ez azonban nem is baj, az ambíciók megmaradnak a talaj közelében, PC-vel a fókuszban, az eredeti elképzelések mentén. Végül eljön 2016 novembere, amikor a Quern: Undying Thoughts megjelenik és bezsebeli a sajtó és a játékosok elismerését. De mi a játék titka?

A QUERN MEGSZÜLETÉSÉT EGY MINDÖSSZE NÉGY FŐBŐL ÁLLÓ MAGYAR FEJLESZTŐCSAPATNAK KÖSZÖNHETJÜK.

SZIGET, FESZTIVÁL NÉLKÜL

Első körben talán a helyszínt mondhatjuk. Az izolált sziget, az ősi tudást steampunk masinákkal keverő milió, amelyhez hasonlót NAGYON régen láttunk videojátékban. Talán nem teljes mértékben egyedi a látkép, elvégre a Mystben és a Rivenben tapasztalhattunk már azonos felépítést, de a hangulat mégis sajátos ízzel és bődületesen erős háttérvilággal vértezi fel a Quernt. A sziget ugyanolyan néma, mint főhősünk, de több száz tárgy és ezer apró részlet fedi fel az univerzumok láncolata között lebegő lokáció titkait. Na, meg két szellem; az egyik William Maythorn, aki tudásvágyába belehevült tudósként felel az ittlétünkért. Ő gyakorlatilag leveleken keresztül kommunikál velünk, ezzel egyfajta passzív narratívát kínálva. A másik entitás, aki tényleg a szellemvilág képviselője, a hely lelke, Gamana, aki szintén felveszi a kapcsolatot hősünkkel, így formálva a különleges helyszínről alkotott képünk másik oldalát.

Ez persze csak a felszín, a sztori hosszasan, bár nem túl kacifántosan csordogál a játékidő alatt. A gameplay magja amúgy a klasszikus belső nézetes kalandjátékokból eredeztethető. Hogyan kell ezt elképzelni? A kilencvenes években előre letárolt CG hátterek előtt kalandoztunk, a közöttük lévő mozgást pedig akkoriban látványosnak számító mozikon keresztül valósítottuk meg. Ez volt a Myst fundamentuma, ami aztán népes követőtáborra tett szert. A Myst szintén magányos helyzetbe, szintén elbűvölő, magasztos közegbe helyezte a játékost, akinek különféle puzzle feladványok során kellett magát átrágnia ahhoz, hogy a rejtély végére járjon. Nos, a Quern kicsit modernizál, az alapvető haladás ugyanis folyamatos belső nézetes irányításhoz van igazítva, akár egy sétaszimulátorban. Amikor azonban egy mozgatható tárgy, egy furcsa zár vagy egy környezeti fejtörő elé kerülünk, akkor kimerevíthetjük a képet, és egy kurzorral manipulálhatjuk a környezet tárgyait, esetleg rázoomolhatunk az érdekes részletekre. Egy kicsikét beugrik még Jonathan Blow The Witness című alkotása is az embernek, a megjelenés évében pedig még az Obductiont emlegették, mint hasonszőrű vonatkozási pontot.

A Quernben a fentiekhez mérten elég változatos feladványokat görgetnek elénk a hazai játékmesterek. Minden spoiler nélkül ebben a puzzle-seregben feltűnik a tudós gépiesített gondolkodása, a helyi ősi kultúra szellemisége és a sziget geológiai adottsága is. Fontos látni, hogy nemcsak egy-egy kirakós előtt

ADATOK

KIADÓ
Zadbox Entertainment

FEJLESZTŐ
Zadbox Entertainment

MŰFAJ
belső nézetű kalandjáték

INFO

A Quern: Undying Thoughts 2016. november 28-án jelent meg PC-re. Steamen az alap változat 23 euróba, vagyis nagyjából 7500 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

i3-2100 CPU, Nvidia GTX 650 2 GB vagy AMD HD7770 2GB, 3 GB RAM, 9 GB HDD.

Kódjelekből álló rejtvényünkkel a következő Guru rejtekhelyét árul-juk el szemfülesebb olvasóinknak, 1 hónappal a megjelenés előtt.

hümmöghetünk, hanem az egymásra építő, több lépésből álló feladványok, vagy a környezetbe elrejtett megoldások is fontos részét adják a Quern rendszerének. Csak úgy, mint a vissza-visszatérő mechanikák, a kristályok, a rúnák, az IQ tornára ösztönző fejtörők...

A fent fejtegetett kalandjáték felépítéshez több segítséget is kapunk. Van egyrészt egy jó öreg inventory-tárgygyűjtő menüpontunk, ahol nézegethetjük a felvehető cuccokat, sőt még tippeket is kaphatunk a mibenlétükre vagy a használatukra. Akad egy jegyzetfüzet is, amiben skiccek formájában vizuális segítséget kaphatunk. Sokan kommentálták negatívan a jegyzetelés megvalósítását – annyit elárulhatunk, hogy néha egyszerűbb egy gyors screenshotot csinálni, vagy tényleg ceruzával-papírral a játék mellé ülni. Pusztán azért, hogy hatékonyabban körmölhessük fel a szimbólumokat, az egyes kulcsok orientációját, sorrendiséget, az alakzatokat. Ahogy ezekből kiderülhetett, a Quern: Undying Thoughts nem a kocagamerek programja, de nem is igazán mondható agyzsírunkat kalapáccsal pürésítő kalandjátéknak. A logikus feladványok sorában ritkán akad igazán szívatós darab. Ha az ember szépen sorban végiggondolja a tennivalókat, a környezetben előálló lehetőségeket, akkor előbb vagy utóbb rájön a megoldásra. És ha ráérzünk a tempóra, biztosan beüt majd a flow élménye is. Tudjátok, amikor csak úgy árad az ihlet, és egyik feladványt oldjuk meg a másik után. Na, talán az a Quern egyik legnagyobb erénye, hogy erre az áramlásra teljesen természetesen vezeti rá az embert, de megállj! Azért mindig lesz pont (Mi az hogy!), ahol úgy is meg fogsz torpanni, és próbálod majd

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékaink is steamesek, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsorokat, az eredmény pedig két Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

begombolni a menet közben lecsúszott nadrágodat. A YouTube-végigjátszások 2-3 órás játékideje se zavarjon meg senkit. A Quern normál esetben simán hoz 15 óra gondolkodós, megfontolt tartalmat, ha magunknak játszunk – a fentebb említett sietős időt legfeljebb csak akkor fogjátok elérni, ha már betéve vágtok minden egyes megoldást.

MINDEN, MI SZEMNEK-FÜLNEK INGERE

A program külcsínéről már beszéltünk, de a technológiai vonatkozásról még keveset. A Quern Unity-élharcos, remekül használja a motorban rejlő lehetőségeket, és bár lassan hároméves címről beszélünk, ha ma jelenne meg, akkor is a csinosabb kalandjátékok közé sorolhatnánk. A hazai fejlesztésű programot bátran oda lehet tenni a látványosabb sétaszimulátorok mellé is. Ennek persze ára van. A 2016-os felhozatalban azért nagyobb erőforrás-éhségűnek számított a játék gépigénye, mára ez szerencsére már moderálódott. Pláne, hogy az időközben érkezett patchek több finomhangolást is lehetővé tettek – ezáltal az erősebb gépek tulajdonosai még élesebb látványban részesülnek, a gyengébb gépeken játszók pedig a kellemesnek számító képfrissítésig butíthatják a vizuált. A készítőknek amúgy külön jár a dicséret, hogy a kicsit egyhangúvá váló környezetet a legjobb tudásuk szerint csűrik-csavarják, ahogy haladunk előre a történetben. A sziget nem túl nagy, de ennek ellenére is folyamatos haladással, bámulatos precizitással nyílik meg előttünk a világ. A prezentáció fontos része a zene is, ezt pedig Zadboxék szintén álomszerűen hozzák. A Quern éteri, dallamos háttérmuzsikája simán csatlakozik a grafika világszínvonalához, és sokat tesz hozzá az élményhez. Hazai szinkron nincs, de szerencsére van magyar felirat – az angol nyelvű audió pedig eleve minőségi élményt kínál, szóval ezt a kombinációt így teljesen jól el lehet viselni.

Mélyben, magasban. Sötétben és világosban. Puha hamuban és kőkemény kristályban, a tudomány hideg és olykor lelketlen racionalitásában, és a lélek meleg, de olykor érzelmi alapokon nyugvó működésében. A Quern minden szegletében, minden ellentétében, minden harmonikus elegyében egy csodálatos utazás, amely méltán vált a modern kalandjátékok egyik emlékezetes darabjává. A PC Guru mellékletével tovább folytatódhat a nyári nyugalom, a lazítást észtornával megszaggató kalandozás, vagy az elmélyült spirituális kaland – a Quern: Undying Thoughts társad lehet mindháromban.

E3 2019

VÉRGŐZÖS ÉJSZAKÁK SEATTLE-BEN

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

[ÍRTA WILSON] Vámpírterrorizmus tartja rettegésben Seattle városát: lépj szövetségre a települést uraló lényekkel, fedj fel egy hatalmas összeesküvést, és járd be a polgárháborúba sodródott metropoliszt, vámpírként felfedezve az éjszakát. Visszatér minden idők egyik legnépszerűbb szerepjátéka!

Kiadó: Paradox Interactive **Fejlesztő:** Hardsuit Labs **Műfaj:** szerepjáték **Megjelenés:** 2020 márciusa

Tizenöt év: hihetetlennek hangzik, pedig igaz, hogy már másfél évtized telt el azóta, hogy Gordon Freeman, ki tudja mennyi idő után magához tért egy a City 17 felé tartó vonaton, hogy egy olyan kalamajkába keveredjen, amit azóta is emlegetünk. Hihetetlen, mert ez rengeteg idő, és mert a Half-Life 2 sokkal több szempontból megismételhetetlen, mint azt gondolnánk, ez volt ugyanis az első olyan játék, amelyért gyakorlatilag megőrült az egyre nagyobb ütemben terjedő internet és annak olvasóközönsége, szó szerint vadászva minden egyes apró információra, magazinból fotózott, jobb esetben scannelt képfoszlányra. Mai szemmel nézve ez talán megmosolyogtató, de a 2003-as bejelentés éve még ahhoz a korszakhoz tartozott, amikor az újdonságok a nyomtatott sajtóból szivárogtak át az online világba, és nem fordítva, és talán a Half-Life 2 volt az utolsó, ahol ez akkora intenzitással történt, mint előtte még soha, és utána talán soha többé. Egy játék bejelentése és a megjelenésig vezető útja ma már egy extrémen kontrollált, előre megtervezett, lépésről lépésre kidolgozott folyamat, véletlenek és meglepetések nélkül (az alkalmi szivárgásokat leszámítva), főleg, ha egy olyan kaliberű játékról van szó, mint amilyen a Half-Life 2 volt. És talán csak egy őrült gondolta volna jó ötletnek annak megjelenési napjához igazítani a saját játékának kiadását is.

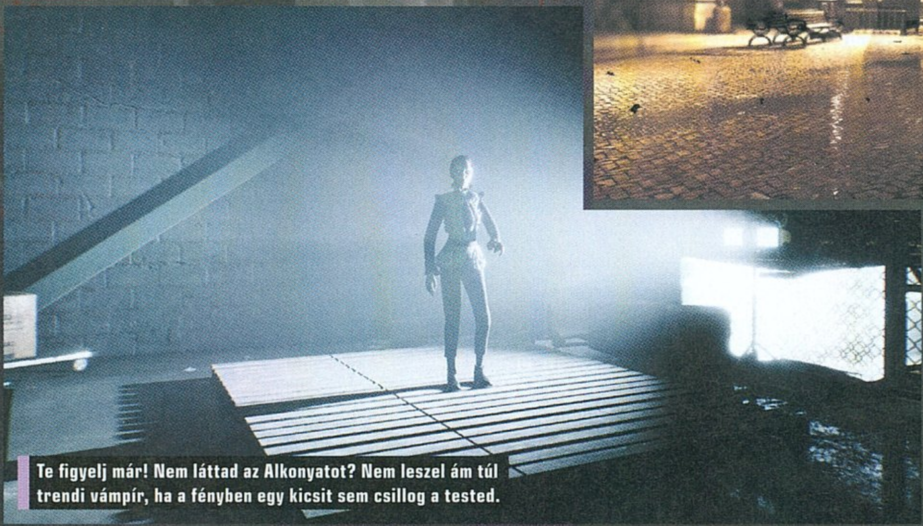
Ha nem is kívántad az elragadást, azért annak is van előnye, ha valaki különleges vámpírképességekkel rendelkezik. Majdnem olyan, mintha az Erő lenne veled.

BOLONDOS IDŐK

Ez az őrült pedig az Activision egyik magas beosztású döntéshozója volt, aki a józan észre nem hallgatva 2004. november 16-án, azaz a Half-Life 2 megjelenésének napján engedte szabadjára a World of Darkness-univerzumhoz tartozó Vampire: The Masquerade – Bloodlinest, minden idők egyik legkultikusabb és egyben legzűrösebb startjának díját is bezsebelve. A Bloodlines mellett épp annyi minden szólt, mint ellene: egyedi, semmihez sem fogható, úttörő játékmenete, modern vámpírábrázolása, a klasszikus, döntéshozási lehetőségekkel telipakolt szerepjátékos kerete és gazdagon kidolgozott világa okán mind a mai napig egy megkerülhetetlen klasszikus... csak ez a kiadásakor nem látszott rajta, hiszen a Half-Life 2-vel debütált Source motor egy valóban forradalmi, de teljesen ismeretlen és instabil technológia volt, a Bloodlines maga pedig egy befejezetlen, rendkívül foghíjas pályamunka, amely nemcsak a pénztáraknál hasalt el, de magával rántotta ikonikus fejlesztőcsapatát, a Troika Gamest is.

Vannak azok a játékok, amelyek a gyenge start után örökre eltűnnek, és vannak azok, amik tizenhat év elteltével is képesek akár egyetlen képpel vagy említéssel egy újabb végigjátszásra sarkallni – a Bloodlines az utóbbi kategóriába esik, mégis szinte hihetetlen, hogy folytatást kap, ahogy az is, hogy ennyi évvel később. A Vampire: The Masquerade—Bloodlines 2 – senkit sem meglepő módon – ugyanis egyenes ágú folytatása annak a kultuszcímnek, amihez fogható azóta sem született, és amit méltó módon folytatni, ha nem is lehetetlen, de mindenképp hálátlan feladat.

Hálát feltehetően azok a vámpírok sem éreznek, akik úgy keltek életre, hogy arra egyáltalán nem számítottak: a Bloodlines 2 története egy komor, barátságtalan éjszakán veszi kezdetét, amikor ismeretlen vámpírok úgy döntenek, hogy egyetlen éjszaka leforgása alatt egy nagy csoportnyi embert állítanak a saját



Te figyelj már! Nem láttad az Alkonyatot? Nem leszel ám túl trendi vámpír, ha a fényben egy kicsit sem csillog a tested.

oldalukra. A „Mass Embrace-nek", avagy tömeges elragadásnak nevezett esemény a legkevésbé sem szankcionált vagy elfogadott: a diszkréciót mindennél fontosabbnak tartó közösség klánjai így egymásra mutogatva keresik az elkövetőket, megpróbálva kideríteni, hogy ki és miért is rendelte el a gaztettet – és a nyomozás egyik központi alakja te, az incidens egyik áldozata vagy, újdonsült vámpírként eredve teremtőid nyomába a város labirintusszerű utcáin.

ÖNTŐFORMA

A várost ezúttal pedig nem Los Angelesnek, hanem Seattle-nek hívják. Az Egyesült Államok északkeleti határának közelében található, az 1850-es években alapított település napjaink egyik legdinamikusabban fejlődő amerikai nagyvárosa, amit az IT-iparból beömlő, hihetetlen mennyiségű pénz csatornázott be a Szilícium-völgyből induló véráramba, ám Seattle nem egy hipermodern, utópisztikus álom. Bár a városképet hatalmas felhőkarcolók árnyéka és egy ikonikus tévétorony tölti be, a 170. születésnapja felé közeledő metropolisz épületei, kerületei magukon hordozzák az aranyláz és a nagy gazdasági világválság ismertetőjegyeit is. Ez pedig egy tökéletes játszótér egy olyan univerzum számára, mint a World of Darkness, amely a természetfeletti lényeket és erőket helyezi át napjaink modern, létező világába.

Ebben a világban pedig az ember – jobban mondva vámpír – azt és úgy csinál, amit és ahogy csak akar. A Bloodlines 2 elődjéhez hasonlóan a lehető legnagyobb hangsúlyt helyezi a döntés szabadságára: ha már a születés erőszakkal történt meg, legalább az azt követő hetek és hónapok kicsit kötetlenebbek. A döntéshelyzet pedig már az induláskor előáll, hiszen szerepjáték lévén a karakterfejlesztés a játékmenet központi, megkerülhetetlen eleme, főleg egy olyan újoncnak, a Thinblood klánhoz tartozó vámpírnak, amilyen te is vagy, aki minden létező eszközt be kell, hogy vessen a túlélés érdekében. Eszköz pedig lehet egy emberfeletti képesség is, amit itt diszciplínának hívnak. Ez lényegében egy fejlesztési ág, amely több képességet is magába foglalhat. Ilyen lehet a glide-olás, mellyel nagyobb távolságok szelhetők át; a denevérraj, mellyel rövid ostrom alá vehető egy célpont; a levitáció, amely tárgyakat és élőlényeket tud a levegőbe emelni; a ködfelhő, amely rövid időre még a léptek zaját is el tudja tompítani.

Aki kicsit is ismerős a Vampire univerzumában, esetleg olvasta az itthon is megjelent regényeket, a klánokat olvasva biztosan megborzongott.

Ilyen és ehhez hasonló diszciplínákból pedig meglehetősen sok várható, ráadásul az egyes vámpírklánok teljesen saját eszköztárral rendelkeznek. Előbb vagy utóbb ugyanis muszáj lesz egyhez csatlakozni. A klánok azok a frakciók, akik Seattle igazi urai, akik a háttérből irányítva küzdenek a minél nagyobb hatalomért. A Bloodlines 2 világában pedig csupa ismerősbe botlani: visszatér a Brujah (öntörvényű csavargók), a Malkavian (őrült orákulumok), a Ventrue (a múlthoz ragaszkodó vagyonosok), a Toreador (a tökéletest hajszoló művészlelkek), valamint a Tremere (elátkozott ármánykodók). Ez a lista pedig egyáltalán nem teljes, a kiadás után is érkeznek klánok (ráadásul ingyenes frissítésekkel!), melyekhez szabadon lehet csatlakozni, megágyazva ezzel nemcsak egy második végigjátszásnak, de a kiadás után tervezett két nagyobb sztoribővítménynek is.

KELL EGY CSAPAT

A klánválasztás azonban nem csupán extra képességekkel jár, de a történetvezetést is befolyásolja: a Bloodlines 2-ben is megmarad az egyes klánok közti rivalizálás, és ez minden létező helyen megmutatkozik. Lehetnek a városnak olyan részei, ahová nem engednek be, bele lehet futni olyan karakterekbe, akik alapból ellenségesek (vagy pont fordítva), és rengeteg klánspecifikus tartalom is várható a fő- és mellékküldetések képében. Lehet rossz döntést hozni, rossz klánt választani? Nem: bármilyen karakterrel, bármelyik frakcióval lehet boldogulni, elvégre a küldetések megoldásához most is több lehetőség áll rendelkezésre, a nyíltszínű erőszaktól kezdve a lopakodáson át egészen a párbeszédeken keresztül zajló machinációkig, meggyőzve, megfenyegetve vagy épp átverve olyan kulcsfontosságú NPC-ket, akik révén komplett szakaszok hagyhatók ki, vagy akár maguk a missziók is teljesíthetők. Pont, mint sok-sok esztendővel ezelőtt.

A gyökerekhez való ragaszkodás természetesen nem azt jelenti, hogy a Bloodlines 2 egy szimpla folytatás vagy egyfajta reboot lenne, sőt: egy minden szempontból méltónak tűnő, aprólékosan kidolgozott és gazdagon díszített vámpírdrámának ígérkezik, ahol az őrült ezúttal nem az lesz, aki ráküldi egy másik nagy kaliberű játék megjelenésre, hanem az, aki úgy dönt, hogy kihagyja!

VISSZA A MÚLTBA

Aki esetleg annak idején kihagyta az első epizódot, vagy csak nosztalgiázna, nem kell, hogy méregdrága lemezeket hajkurásszon. A Bloodlines első epizódja szerencsére digitálisan is elérhető: Steamen és GOG-on is beszerezhető, méghozzá 20 euróért (nagyjából 6500 forint), de használata előtt kötelezően feltelepítendő a mind a mai napig istápolt rajongói patch (jelenleg a 10.4-es változatnál tart), amely nemcsak az alapjáték összes létező bugját orvosolja, de akár a kiadáskor befejezetlen, hiányzó tartalom (küldetések, fegyverek, tárgyak, karakterek, dialógusok, pályák) visszaállítására is képes, és lehetővé teszi ezen időtlen klasszikus futtatását a modern operációs rendszereken és modern felbontásokon.

E3 2019

FELELŐS VÁMPÍR

PARADOX INTERACTIVE-INTERJÚ

Florian Schwarzerrel, a Bloodlines 2 felelős termékmenedzserével beszélgettünk

[ÍRTA WILSON] **Az év legnagyobb és talán legváratlanabb bejelentését követően játékosok millióinak vannak kérdései – ahogy nekünk is –, és ezeket igyekeztünk feltenni annak, aki a legközelebb áll a tűzhöz. A legendás Vampire: The Masquerade – Bloodlines folytatásának születéséről, fejlesztésről és az újdonságokról kérdeztük a kulcsok őrzőjét!**

A Half-Life-modok világából a játékipar közepébe: Florian Schwarzer neve lehet, hogy csak keveseknek cseng ismerősen, hiszen az elmúlt évek során a kulisszák mögött tevékenykedett, de a Paradox Interactive egyik felelős termékmenedzsere immáron öt éve igazgatja a kiadó olyan játékait, mint a Knights of Pen & Paper, a Surviving Mars és most a Bloodlines 2. Florian Schwarzerrel, a Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 termékfelelősével beszélgettünk!

A folytatás látszólag a semmiből érkezett, annak ellenére, hogy köztudott és publikus volt az, hogy a Paradox Interactive 2015-ben felvásárolta a White Wolfot és vele együtt a Vampire-univerzum jogait. Hogyan született meg a játék, miként kelt életre a projekt?
Amikor a Paradox évekkel ezelőtt felvásárolta a White Wolfot, már mind tudtuk, hogy a Vampire: The Masquerade – Bloodlines a franchise legfényesebb csillaga. Már a kezdetektől fogva az volt a célunk, hogy létrehozzuk a Bloodlines 2-t, de eredetileg is úgy terveztük, hogy várunk pár évet, míg eljön a legalkalmasabb pillanat. Arra azonban nem számítottunk, hogy a Hardsuit Lab megkeres minket a maga Bloodlines 2-víziójával. Független stúdióként elképesztően kockázatos volt a részükről ennyi időt és energiát áldozni egy projekttervre. Én voltam az a producer, aki megnézte, min dolgoznak, és aki végül zöld utat adott a fejlesztésnek – pedig őszintén szólva, úgy sétáltam be a találkozóra, mint aki temetésre készül, azonban a prezentáció végeztével már nem tudtam volna semmilyen más jövőt elképzelni a Bloodlinesnak!

Habár a játékot szinte még csak most jelentették be, már a jövő év kezdetén meg fog jelenni. Hogyan lehetséges ez? Az első epizódhoz képest kisebb léptékű kalandra számíthatunk, vagy azért lesz legalább annyira hosszú és tartalmas, mint elődje?
Habár a bejelentés az év elején, márciusban történt meg, a tényleges fejlesztés valójában 2016 óta tart. A Hardsuit már abban a percben elkezdett a prototípuson dolgozni, amint publikussá vált, hogy felvásárolták a World of Darknesst. Emiatt az olyan emberek, mint például Brian Mitsoda, a Bloodlines első epizódjának narratív vezetője, közel négy és fél évet dolgozott már a játékon annak megjelenése előtt.

A Bloodlines első része számunkra egyfajta iránymutató, a hangulattal és az atmoszférával kezdve egészen a hub-rendszerű világ kialakításáig. Valójában azon dolgozunk, hogy több területen is nagyobb, gazdagabb kalandot kínáljunk, miközben megpróbáljuk az előd kevésbé jól kidolgozott részeit átdolgozni. A folytatásba például egész biztosan nem fogjuk átmenekíteni a Bloodlines végjátékának hosszú, meglehetősen monoton, folyosókba zárt csatajeleneteit!

A Bloodlines meglehetősen viharos múlttal rendelkezik, különösképp gondolva itt a nem éppen gördülékeny fejlesztési folyamatra és arra az állapotra, ahogy megjelent. Véleményed szerint mi siklott félre, és ti mit tesztek meg azért, hogy ez ne ismétlődhessen meg?
A Bloodlines startja kifejezetten hírhedtre sikeredett. Ha egy napon jelensz meg a Half-Life 2-vel, ráadásul komolyabb marketingtámogatás nélkül, akkor valóságos csoda, ha az emberek nemhogy 15 évig, de akár 15 napig is emlékeznek rád. Az sem segítette a játékot, hogy a csapat egy fenomenális, de nem bizonyított és nem alaposan tesztelt technológiát használt. Azonban a Bloodlines kiváló példája annak, miként tud egy játék kultikussá, igazi klasszikussá válni a karakterei, a hangulata, a története okán.

Bizonyos szempontból az idő nekünk dolgozott: az ilyen és ehhez hasonló játékok dizájnolása már egy sokkal kitaposottabb ösvény (nem mintha egy vámpíros programot egyszerű lenne összehozni!), és a Hardsuit Labs csapata többéves tapasztalattal rendelkezik az Unreal Engine kapcsán – habár egy ilyen komplex és hatalmas produkció esetében azért ez továbbra is egy nagyon kemény dió. Az sem elhanyagolható, hogy egy modern kiadó olyan infrastruktúrával rendelkezik, amely rendkívül sokat segít a fejlesztés során: ilyen a folyamatos, alapos tesztelés és az ezzel járó hibajavítási folyamat.

Mindent összevetve mind a Hardsuit, mind a Paradox teli van olyan emberekkel, akik számára a Bloodlines jelent valamit: szeretnénk, ha minden jól sikerülne, és hosszú távú terveink vannak. Korábban már bejelentettük a kiadás utáni extra tartalmakat, mint a Season of the Wolf szezonbérletet, vagy az extra játszható klánok megjelenését, melyek ingyenes frissítésként lesznek elérhetők.

Egy kultikus játékhoz folytatást készíteni mindig nagyon rizikós: a rajongók elvárásai sokszor irreálisak, ráadásul már 15 év telt el az eredeti óta. A játékmenetet és a témát tekintve milyen változásokra számíthatunk? Elvégre 15 esztendő alatt mind a játékipar, mind a világunk komoly fejlődésen esett át!
Az, amit a Bloodlines a legjobban megvalósított – és amiről tudjuk, hogy nekünk is jól kell megcsinálnunk –, az az volt, ahogy a World of Darkness-univerzum életre kelt. Los Angeles atmoszférája, az érdekes karakterek, a noiros elemekkel átitatott sztori mind olyan összetevő, amely egy hagyományos szerepjáték-keretbe nem feltétlenül illenének bele csak úgy. És itt jön képbe Brian Mitsoda, a Bloodlines vezető írója, aki a Bloodlines 2 esetében is ugyanezt a feladatot látja el. Egyik fő társa az a Cara Ellison, aki olyan játékok írója volt, mint a Dishonored 2 vagy a Void Bastards, és nem utolsósorban maga is hatalmas Bloodlines-rajongó!

Az, amit a Bloodlines nem tudott elérni – és ez 2004-ben bárki számára hatalmas feladat lett volna –, egy olyan játékmenet létrehozása volt, amely fenntartások nélkül mutatta volna be az igazi vámpírlétet. A Hardsuit számára is ez volt az egyik legfőbb kihívás: miként mozogj, miként harcolj, beszélj, változz, és miként reagáljon erre a világ (ezzel együtt annak lakói). A csapat energiájának zöme ennek megvalósítására ment el, a pörgős, izgalmas belső nézetes harctól kezdve a vámpír diszciplínákon át egészen az új, korábban nem látott játékrendszerek létrehozásáig.

Kiváló példa erre a Resonance. Azon emberek, akik bizonyos érzelmeket magasabb szinten élnek meg, a vérükben hordozzák ezt a rezonanciát (nevezhetjük aromának is). A vámpírok nem tudják az érzelmeket úgy átélni, mint az emberek, így ezen érzelmeken élősködnek a vérszíváson keresztül. Egy specifikus rezonanciából eleget fogyasztva buffokhoz lehet jutni. Ez a rendszer még a papír alapú Vampire: The Masquerade szerepjáték 5-ös változatába is bekerült!

A Bloodlines 2 az előd után 15 évvel játszódik, így természetes, hogy a világ is változott – pont, ahogy a miénk is. A Bloodlines eseményei megtörténtek, a legelkötelezettebb rajongók számos utalásra és easter eggre bukkanhatnak, de az első rész ismerete nem szükséges a Bloodlines 2 élvezetéhez vagy megértéséhez.

Seattle nem éppen egy olyan helyszín, amivel gyakran lehet videojátékokban találkozni, pedig az Egyesült Államok egyik legváltozatosabb városa, amely gazdag történelemmel rendelkezik. Miben lesz más, mint Los Angeles volt?
Teljesen igazad van! A Hardsuit csapata (tagjai maguk is Seattle-ben élnek és dolgoznak) azzal szokott viccelődni, hogy ha a várost valahol mutatják, akkor az általában egy snitt valakiről, aki kávét iszik és Nirvanát hallgat a Space Needle előtt. Természetesen ennél azért több van a városban, és egy, a World of Darkness világában játszódó játék esetében, ahol rengeteg múlik az apró részleteken és az árnyalatokon, nos, Seattle egy kiváló játszótér.

Seattle napjainkban nagyon komoly változáson megy keresztül, köszönhetően annak a tetemes pénznek, amely a technológiai iparon át áramlik be. A felszín alatt azonban ez még mindig egy olyan város, amely nagyon emlékeztet a 19. század határvidékéhez: a Pioneer Square egy bárokkal, klubokkal, turistákkal telített, élettel teli negyed, amely alatt az 1889-ben porig égett kerület romjai találhatók. Egy európai számára ez a katakomba kifejezetten meglepő lehet egy a nyugati parton található város alatt. A Bloodlines 2-ben pedig jó pár olyan kreatúra lesz, aki otthonaként tekint erre a föld alatti kis mikrouniverzumra...

Korábban már említettem, hogy a Bloodlines 2 is egy olyan hubrendszert használ, mint elődje. Ennek egyik legnagyobb előnye az, hogy a város minden negyede kézzel faragható egyedire, így ennek révén a város különböző pontjait fókuszáltan tudjuk bemutatni.

A World of Darkness-univerzum egyik nagy erőssége, ahogy a valóságot és a fikciót egybe tudja mosni: a Bloodlines 2-ből viszont lényegében csak úgy csöpög a noir hangulat. Ezt hogy értétek el, és miként próbáljátok különválasztani az előd és a folytatás atmoszféráját?
Az egyik előnye annak, hogy a Hardsuit Labs Seattle-ben található, az, hogy tövíről hegyire ismerik a várost és annak történetét, és tudják, hogy ezt miként lehet átültetni a World of Darkness világába. Ahogy arról beszéltünk, Seattle egy olyan település, amely mélyreható változáson esett át az elmúlt évtizedben: a technológiai iparból beáramló pénz valósággal elárasztotta az utcákat, és teljesen átformálta a város arculatát. Változtak a társadalmi normák, a kulturális dolgok, a régi szokások, a helyi politikai erők. Ezek jelentősége egy lokális jelenség, de egyik sem egy olyan, ami ne ment volna végbe szerte a világban, ezért mindenki számára ismerősek lehetnek. A Vampire: The Masquerade gyakran járta körül a régi és az új világ közti örök, soha véget nem érő konfliktust, ezért Seattle egy kifejezetten remek helyszín a Bloodlines 2 számára.

Az előd Los Angeles vámpírjainak története volt egy olyan korban, amikor a város épp egy meghatározó fordulópont szélén állt: az egyik szereplő úgy jellemezte, hogy LA egy hely, amin végigsöpört egy polgárháború, és csak pár harcos maradt talpon. A Bloodlines 2 a Seattle-i vámpírok története, de most úgy írnám le a helyszínt, mint egy város, ahol pattanásig feszültek az idegek, és egy szikra is elég, hogy begyújtsa ezt a puskaporos hordót – talán pont te leszel ez a szikra?

A játékost emberfeletti képességekkel felruházni és valóságos szuperhőssé változtatni mindig magában hordozza a kiegyensúlyozatlanság veszélyt. Ti hogy közelítetek ehhez a problémához, miben lesznek mások a Bloodlines 2 vámpírjai, mint a más művekben látott vérszívók?
A Bloodlines 2 vámpírjai piszkosul erősek, olyannyira, hogy akár egy kisebb csoportnyi ember sem jelent veszélyt a játékosra. De a World of Darkness-univerzumban több veszély rejlik a megrémült embereknél...

Minden vámpírnak be kell tartania a Masquerade törvényét: azok, akik ezt megszegik a vámpírtevékenységek publikus gyakorlásával, azonnal felhívják magukra a helyi erők figyelmét. A vámpírok erősek ugyan, de nem sérthetetlenek, és az emberi fegyverek is meg tudják őket ölni. A Masquerade többszöri megszegése a seriff figyelmét is felkeltheti, aki szívós, nem emberi lények segítségével meg tud állítani – és a történet során bizony nemcsak velük, de más kreatúrákkal és rivális vámpírokkal is szembe kell nézni, akik alaposan le fogják tesztelni a főszereplő képességeit és rátermettségét.

A Bloodlines a döntésekről szólt, mind a párbeszédek, mind a feladatmegoldás terén. Számíthatunk ugyanerre a folytatás esetében is? Mennyire leszünk szabadok?
Igaz, hogy a Bloodlines a döntésekről szól, de érdemes kicsit jobban elmélyedni ebben a témában, mert manapság rengeteg játék hirdeti magát ilyesmivel. A Bloodlines számos befejezéssel rendelkezett, és olyan pontokkal, ahol a narratíva teljesen új irányba tudott elindulni. Ez kiváló, azonban azt kell, hogy mondjam, meglehetősen kevés olyan fejlesztéssel találkozni, ahol a döntéseknek igazi, tényleges súlya van, és ahol a világ reagál is ezekre. A Bloodlines ezen döntésekről szól, és arról, hogy megadjon minden eszközt a játékosnak ahhoz, hogy megírhassa a maga történetét. Minden döntésnek következményei lesznek, de minden a játékoson múlik.

Másrészt Seattle egy élő, lélegző világ, melynek lakosai reagálni fognak a döntésekre. Bizonyos szereplők megölése feldühítheti azok frakcióit, ami elzárhatja az utat egy potenciális szövetséges előtt; egy NPC-vel való összebarátkozás ellenséggé változtathat egy rivális frakció szemében, és ezen példák még csak a felszínt kapargatják, ennél sokkal többre lehet számítani!

Az első, amit a karakterkreálás során megkérdezünk, az az, hogy ki is voltál az életben: ezen háttér már önmagában komoly hatással lehet a kalandodra. Képzeld el, mi történik akkor, ha a bűnözői hátteret választod, és belefutsz abba a zsaruba, aki lecsukott? Később, amikor a vámpírklánok között kell választanod, döntésed megint komoly következményekkel járhat. A legkézenfekvőbb példa erre a Malkavian-végigjátszás az első Bloodlinesból, amely teljesen egyedi dialógusokat hozott magával.

Köszönjük az interjút, már alig várjuk, hogy 2020 legyen!

E3 2019

A BOLYGÓ NEVE: HALÁL

OUTRIDERS

[ÍRTA DZSÉJT] **A People Can Fly a Painkiller és a Bulletstorm után egy újabb puskaporos akciójátékba vágott bele, ami a hírek alapján pontosan azt fogja nyújtani, amit ettől a csapattól elvárunk: látványos akciót, lepusztult világot és bizarr lényeket – de ezúttal barátokkal együtt pusztíthatjuk a gazokat.**

Kiadó: Square Enix **Fejlesztő:** People Can Fly **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2020

Srácok, a Death Stranding előzetes nem ebben a számban lesz! Takarítsátok el ezt a tagot, mielőtt összekutyulja a tartalmat!

Érdekes, hogy bár a People Can Fly már 2002 óta van a videojátékos iparban, a csapat mindezidáig csak három önállóan fejlesztett játékot tett le az asztalra: a 2004-es Painkillert, a 2011-es Bulletstormot és a 2013-as Gears of War: Judgmentet. Ezek között még az Epic Gamesnek segítettek be, így ők készítették el a Gears of War PC-s portját, de közreműködtek annak második és harmadik részének fejlesztésében is. Sőt, még a Fortnite: Save the Worldhöz is van némi közük – itt érdemes megjegyezni, hogy egy igen rövid időszakban, 2013-tól 2015-ig, Epic Games Poland néven futottak.

Szóval régi motorosok, de kevés saját munkájuk van, igaz, arra azért büszkék lehetnek. Mert ugyan sem a Painkiller, sem a Bulletstorm nem volt éppen kasszarobbantó vagy korszakalkotó mű, mindkettő kellemes szórakozást nyújtott. Nekem személy szerint a Bulletstorm máig nagy kedvencem, érdekes világa és pazar humora miatt szívesen veszem elő újra és újra, hogy Waggleton P. Tallylickerrel rendet vághassak a Skullok között.

Szóval, naná, hogy felkaptam a fejem, amikor az idei E3-on a Square Enix konferenciáján a People Can Fly bejelentette új akciójátékát, az Outriderst, ami – mily meglepő – szintén akciójáték lesz, és egy idegen bolygón irthatunk majd benne mindenféle rondaságot.

KÖVESD A JELET!

Az Outriders történetének az Enoch nevű világ ad helyet, ahol valami csúnyán félrement a kolonizálás során. A városok lényegében megsemmisültek, az itt élők megkergültek, a helyi flóra és fauna meg teli van szörnyekkel. Ha mindez ismerős, az egyáltalán nem a véletlen műve, nagyjából ugyanez a Bulletstorm alapja is.

Szóval, ide érkezik meg a Flores nevű űrhajó, ezen utazunk mi. Hogy szándékosan vagy szándékunkon kívül landolunk eme üdülőparadicsomnak véletlen sem nevezhető planétán, azt egyelőre nem tudni, de az biztos, hogy egy titokzatos jelet követve kell végiglőnünk magunkat Enoch változatosnak ígérkező helyszínein.

EZ MEG MIEZ?

Egyelőre sajnos meglehetősen keveset tudni az Outridersről. A készítők igencsak fukarak az információval, még TPS mivoltát is csak azért merem feltételezni, mert a fejlesztői videóban a háttérben álló monitorokon külső nézetes játékként futott. De az biztos, hogy az Outriderst egyaránt élvezhetjük szólóban és kooperatív módban, utóbbi esetben két barátunkkal állhatunk össze. Mivel a program „drop in, drop out" rendszert használ, bármikor be-, illetve kiléphetünk barátaink játékából. Ráadásul saját ízlésünk szerint alakíthatjuk ki outriderünket, de hogy mennyire részletesen, az jó kérdés.

Az ellenfelekről is van már némi elképzelésünk, a fejlesztői videóban hármat jobban megmutattak – egy humanoidot, egy négylábút és egy repülő monszták –, az egyik monitoron is ki lehetett szúrni valami melák lényt, illetve a trailerben szintén feltűnt egy óriási mumus, meg egy természetfeletti képességekkel megáldott emberi lény (apropó, a trailer alapján az outriderek is kapnak különleges képességet). Szóval nagyon úgy fest, hogy a People Can Fly csapata ezúttal sem szakít a mutáns emberekkel, érdekes kinézetű szörnyekkel és ház méretű ellenfelekkel, ami egyáltalán nem baj, a játékaiknak ugyanis ez ad sajátos ízt.

Aki szereti a többszereplős kooperatív mókát, de nem akarja elkötelezni magát, annak jó hír, hogy lesz lehetőség „drop in, drop out" játékra.

És nagyjából ez minden, amit az Outridersről jelenleg tudunk. A trailer impozáns, a fejlesztőcsapat pedig tisztes iparosokból áll. Szóval ennyi alapján egyelőre azt lehet mondani, hogy ha tetszett a Bulletstorm, a Painkiller vagy a Gears of War, akkor érdemes lesz odafigyelni erre a 2020-ban érkező akciójátékra is.

E3 2019

KÉRJÜK, VIGYÁZZANAK, AZ AJTÓK ZÁRÓDNAK!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX QUARANTINE

[ÍRTA **STEELSAINT**] **A kooperatív taktikázást ígérő Tom Clancy's Rainbow Six Quarantine képében egy spinoff résszel bővül tovább a Rainbow Six-univerzum, a legújabb játékban pedig két másik társunkkal vállt vállnak vetve küzdhetjük le a Földet megszállni készülő idegen parazitákat és az általuk megfertőzött embereket.**

Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Ubisoft Montreal **Műfaj:** FPS **Megjelenés:** 2020 eleje

Már az idei E3 előtt is lehetett pletykákat hallani arról, hogy a Ubisoft egy kooperatív PvE spinoffal bővítené a Rainbow Six-univerzumot, és ezek a szóbeszédek igaznak is bizonyultak, hiszen a kiadó konferenciáján bemutatkozott a Tom Clancy's Rainbow Six Quarantine. A Rainbow Six-univerzum taktikus játékmenetét kooperatív alapokra helyező FPS a jelenlegi tervek szerint az idei üzleti évben jelenik meg, azaz legkésőbb 2020. március 31-ig számíthatunk az érkezésére. Lássuk hát, mi vár ránk a karantén mélyén!

VIGYÁZZ, RAGÁLYOS!

A Quarantine története a közeljövőben játszódik, közvetlen azután, hogy a Földön elszabadult egy idegen parazita, mely mindent és mindenkit megfertőz, amivel és akivel csak érintkezésbe kerül. Hogy leállítsák a parazita terjedését, a világ nemzetei karanténzónákat alakítottak ki, a mi feladatunk pedig az lesz, hogy két másik R6-operátorral karöltve behatoljunk ezekre a területekre, és valamilyen megoldást találjunk a veszély elhárítására.

A Quarantine egy teljes értékű, kooperatív módban végigjátszható kampánnyal érkezik, mely nagy hangsúlyt helyez a Rainbow Six-programoktól megszokott taktikus játékmenetre, emellett pedig kaotikus, intenzív és kiszámíthatatlan összecsapásokkal is kecsegteti a játékosokat. Továbbá érdemes lehet megjegyezni, hogy a spinoffban helyet kapott némi horrorhangulat is, hiszen az elhagyatott, fertőzöttektől nyüzsgő karanténzónák azért nem a világ legbarátságosabb helyei. Főleg nem éjszaka.

Ez a kép sajnos nem sikerült túl előnyösre, de ha a 78. oldalra lapoztok, akkor sokkal szebb okosóra fotókat is láthattok!

ISMERŐS ISMERETLEN

Ha a fenti rövid összefoglaló ismerősen cseng, akkor bizony nem benned van a hiba: a Ubisoft nem is olyan rég már piacra dobott egy hasonló koncepcióval bíró alkotást a Rainbow Six Siege Outbreak című eseményének képében. A mindössze egy hónapig elérhető játékmódban három operátor három küldetésen keresztül küzdhetett az idegen eredetű organizmusok által megszállt, és épp ezért karantén alatt álló új-mexikói Truth or Consequences (ez amúgy egy valódi település valódi neve) városában.

A fejlesztők, bár nem tagadják, hogy a Rainbow Six Quarantine készítésekor sok ihletet merítettek az említett Outbreakből, egyben arra is felhívják mindenki figyelmét, hogy nem egy kibővített modot, hanem egy teljes értékű játékot készítenek, mely sok helyen eltér majd az Outbreak receptjétől. Ezúttal például jóval agresszívebb és halálosabb ellenfelekre kell számítanunk, melyek ráadásul folyton fejlődnek is, hogy nagyobb kihívást jelentsenek, valamint a történet is jóval kidolgozottabb és hosszabb lesz, mint az Outbreak rövidke sztorija. A gunplay viszont erősen hajaz majd a Rainbow Six Siege megoldására, illetve az innen ismerős kiegészítők és kütyük felbukkanására is érdemes számítanunk a Quarantine-ban.

A KARANTÉN NEM ENGED?

Az eddigiek alapján a Rainbow Six Quarantine egy érdekes mellékhajtása lehet a Rainbow Six-univerzumnak, mely a fertőzötteket a kooperatív játékmenettel vegyítve akár még a Left 4 Dead-játékok által hagyott űrt is betöltheti a szívünkben. A fejlesztők azt nyilatkozták, hogy azt akarják jelenteni a PvE közösségnek, amit a Siege a PvP kedvelőinek, szóval ambícióban nincs hiány, mi pedig azt reméljük, hogy a magasra tett lécet sikerül is megugraniuk.

E3 2019

A BŰN ÚTJA KIFIZETŐDŐ

EMPIRE OF SIN

[ÍRTA DZSÉJT] **Az Empire of Sin John Romero és felesége, Brenda közös játékprogramja lesz, amiben az 1920-as évek Chicagójába repülhetünk vissza, hogy kihasználva a szesztilalmat, ésszel és diplomáciával, vagy Thompson gépfegyverekkel és nyers erővel megalapítsuk saját bűnbirodalmunkat.**

Kiadó: Paradox Interactive **Fejlesztő:** Romero Games **Műfaj:** stratégiai **Megjelenés:** 2020

Szeretem a maffiatörténeteket. A Keresztapa számomra alapmű mind könyvben, mind filmben, de előszeretettel veszem elő a Kaszinót is, és persze videojátékok között az egyik nagy kedvencem a 2002-es Mafia és annak mindkét folytatása. De legjobban azokat a gengszterstorikat szeretem, amik az 1900-as évek első felében játszódnak, éppen ezért keltette fel figyelmemet a Romero Games új játéka, az E3-on bejelentett Empire of Sin.

A BŰN ÚTJÁN JÁRVA

A játék a '20-as évek Amerikájában játszódik, amikor még élt a Volstead-törvény, azaz a szesztilalom. Bár a prohibíciót támogatók jó szándékkal próbálták egy alkoholfogyasztástól mentes társadalmat kiépíteni az Egyesült Államokban, a dolog visszafelé sült el, ugyanis a szesztilalomnak hála rengeteg bűnszervezet erősödött meg, és ekkor kerültek hatalomra olyan maffiavezérek, mint Al Capone. Az Empire of Sinben mi is egy ilyen, alulról induló, de a hatalom csúcsa felé törő embert alakíthatunk, ráadásul pont abban a Chicagóban, ahol Capone is székelt, és ő az egyike annak a 14 gengszternek, akik közül kiválasztva egyet megkísérelhetjük meghódítani a várost. Mindegyik maffiózónak egyedi bónuszai és skilljei vannak, ami jótékonyan hathat az újrajátszásra, hiszen más „vállalkozóval" máshogy állhatunk neki a játéknak. Emellett a program roguelike jellege miatt a város felosztása és az ellenséges bandák felállása minden egyes újrakezdésnél megváltozik.

Az Empire of Sin játékmenet tekintetében nagyban hasonlít az XCOM-ra, vagyis a játékot két

Doki, szanaszét lövöm a korhű Tardist, mire elérnéd! Nehogy azt hidd, hogy ellenünk nyerhetsz, a Dalek-maffia nem felejt!

részre lehet bontani: egy valós idejű menedzselős részre, amiben bűnbirodalmunkkal kell foglalkozni, és a körökre osztott akciórészre, amiben egy kis osztagot kommandírozva számolhatjuk fel a konkurenciát. A bűnbirodalom fenntartásához a pénzt illegális szeszfőzdékből, a feketepiacról, bordélyokból és kaszinókból szerezhetjük meg, de a játék igazi erőforrását nem a százdolláros bankók, hanem az emberek jelentik.

TÁRSAK A BŰNBEN

A játék 60 NPC-t vonultat fel, vagy ahogy John Romero nevezte őket, besorozható játszható karaktert. Ezekbe az emberekbe Chicagóban bárhol belefuthatunk, Little Italytól egészen West Loopig, és vannak köztük verőlegények, csempészek, de akár még a rivális bandavezér szeretőjét is az oldalunka állíthatjuk.

És ez az Empire of Sin különlegessége: az NPC-k mindegyike saját háttérrel és kapcsolati rendszerrel bír. Rendőröket vesztegethetünk meg, a közös ellenség ellen szövetséget köthetünk más bandákkal, de a többi banda is szövetségre léphet egymással ellenünk. A beszervezett emberek is reagálnak tetteinkre, hűségüket és szófogadásukat nagyban

csinál, ami bónuszokkal járhat az akciók alatt, viszont minden más esetben kevésbé hallgat majd ránk.

Tetteinkre a játék világa is reagál, például időről időre megjelenik egy újság, amiben valós világi és

> Mindenki tud mindenkiről, és minden hatással van mindenre. Ez az Empire of Sin egyik legizgalmasabb eleme, ami miatt annyira várjuk.

befolyásolja az, hogy mennyire törődünk velük. Ha nem bánunk jól valamelyik emberünkkel, megeshet, hogy egy tűzharc kellős közepén árul el minket.

A gyilkosságok sem múlnak el hatás nélkül, így például a karakterek ezeknek hála is változnak, például megeshet, hogy valakiből a sok vérontás sorozatgyilkost

állami események mellett a mi ténykedésünkről is olvashatunk. Ha például leszámolunk egy bandavezérrel, akár különszám is kijöhet a nyomdából. Lényegében ez a szerteágazó kapcsolódási rendszer lehet az a fegyvertény, aminek hála a 2020 második negyedévében érkező Empire of Sin kiemelkedő alkotássá válhat a kategóriájában.

E3 2019

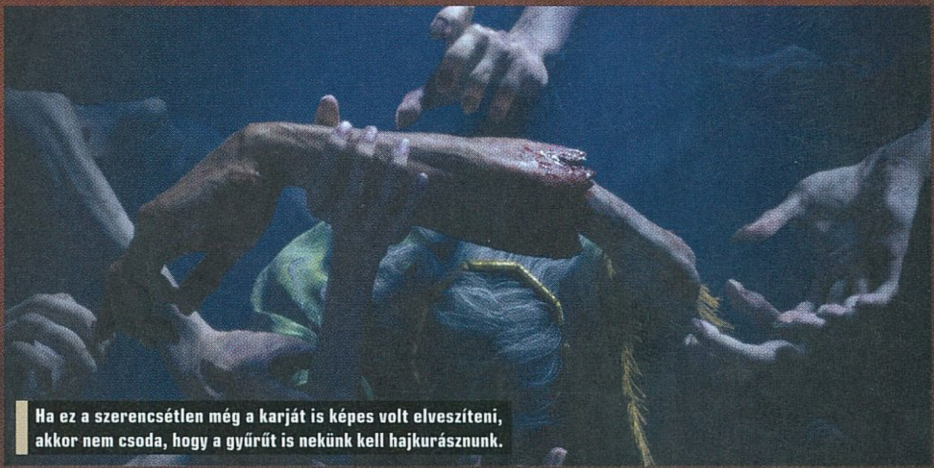
GYŰRŰK HARCA

ELDEN RING

[IRTA DRAG] **Épp hogy csak túl vagyunk a Sekiro: Shadows Die Twice által nyújtott élvezeteken (bár hajszálaink erről máshogy vélekednek), de máris feltűnt a horizonton a következő FromSoftware-alkotás, amely egy teljesen új cím lesz ugyan, ám minden adott ahhoz, hogy méltó Souls-utód váljon belőle.**

Kiadó: Bandai Namco Entertainment **Fejlesztő:** FromSoftware **Műfaj:** akció-RPG **Megjelenés:** még nem ismert

Mijazaki Hidetaka nevét egy évtizeddel ezelőtt csak a legmegszállottabb mechrajongók ismerték az Armored Core-széria révén. Azóta viszont nagyot fordult a világ, hiszen a Demon's Souls, a Dark Souls, a Bloodborne, illetve a néhány hónapja megjelent Sekiro: Shadows Die Twice a videojáték-ipar egyik leginkább körülrajongott alkotójává tette a japán direktort. Hogy ez mennyire igaz, azt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a FromSoftware következő játéka, az Elden Ring esetében még mindig ő az első számú húzónév a gamerek számára – pedig egy nem mindennapi közreműködőt is sikerült bevonzaniuk a projekthez A tűz és jég dala atyaúristene, George R. R. Martin személyében.



Ha ez a szerencsétlen még a karját is képes volt elveszíteni, akkor nem csoda, hogy a gyűrűt is nekünk kell hajkurásznunk.

NAGY ELMÉK, HA TALÁLKOZNAK

Bár kézenfekvőnek tűnne, magáért a cselekményért valójában nem Martin felel: a fantasyíró feladata a háttértörténet és a komplett világ megalkotása volt, amiben teljes szabadságot kapott Mijazakitól, aki egyébként maga is nagy rajongója a mester munkásságának.

És hogy mi lesz maga a sztori? Ez egyelőre meglehetősen ködös: az Elden Ring első trailere tipikusan „FromSoftware-esre" sikeredett, egy vészjóslóan sejtelmes monológgal, melyből kiderül, hogy a történet a címben is szereplő gyűrű körül forog, amely több darabra tört, és ez lesz mindennek a legfőbb mozgatórugója. Valódi konkrétumokat azonban még nem osztottak meg velünk – és ha a Mijazaki-féle történetmesélésből indulunk ki, akkor a játékon belül sem feltétlenül lesz minden a szánkba rágva. A gyűrűs téma egyébként nem újkeletű a FromSoftware-től – gondoljunk csak a PS2-re megjelent Eternal Ringre.

HA SZINTLÉPÉSRE VÁGYSZ...

...nos, akkor az Elden Ring egyértelműen a te játékod lesz, ez ugyanis több szempontból is illik rá. Egyrészt játékmenet tekintetében egy klasszikus, külső nézetű RPG-re számíthatunk, amely Mijazaki elmondása szerint sokkal közelebb lesz a Dark Souls-játékokhoz, mint például a legutóbb megjelent Sekiróhoz, szabadon létrehozható és testreszabható főhőssel, valamint fegyverek, varázslatok és harcstílusok széles tárházával. De ami talán ennél is fontosabb, hogy a világ felépítése is változik, az Elden Ring ugyanis elég méreteset lép az open-world felépítés irányába.

A fejlesztők egyelőre itt is ködösen fogalmaznak, amiből arra tudunk következtetni, hogy nem egy hagyományos értelemben vett nyitott világú játékra számíthatunk – az legalábbis egyértelműnek tűnik, hogy valamilyen apró (?) csavar lesz a dologban. Ami azonban biztos, hogy várhatóan ez lesz a stúdió történelmének eddigi legnagyobb játéka, sokkal nagyobb szabadsággal, mint amihez, mondjuk, a Dark Souls-szériában hozzászokhattunk, amit jól mutat, hogy lóháton is közlekedhetünk, sőt akár harc közben is bevethetjük paripánkat.

AZ ESSZENCIA MEGMARAD

Aki esetleg attól fél, hogy a FromSoftware olyan területre merészkedik, ami idegen számára, annak nem kell aggódnia, Mijazaki hangsúlyozta ugyanis, hogy igyekeztek végig azokra az elemekre fókuszálni, amikben erősek. Nem lesznek például hatalmas városok, avagy a Souls-szériában megszokott elhagyatottabb helyszínekkel operálnak továbbra is, és az NPC-k tekintetében is inkább a minőségre mentek rá, mintsem a mennyiségre.

Ha hihetünk az ígéreteknek, akkor az Elden Ring valójában a Dark Souls természetes evolúciója, mind a gameplayt, mind pedig a körítést tekintve. És alighanem ez az, amit a legtöbben hallani szeretnének egy új FromSoftware-játék kapcsán.

E3 2019

VÉGTELEN PÁRHARC
DEATHLOOP

[ÍRTA ZOO_LEE] **A Dishonored és a Prey készítői az idei E3 során bejelentették új, időhurokra épülő FPS-üket. A Deathloopban két halhatatlan, különleges képességekkel megáldott mestergyilkos próbálja véglegesen kiiktatni egymást, miközben a környezetüket népesítő számtalan borzalommal is farkasszemet kell nézniük.**

Kiadó: Bethesda **Fejlesztő:** Arkane Studios **Műfaj:** FPS **Megjelenés:** 2020

Az idők végezetéig tartó harcnak alighanem egy bonyolultabb eszköz fog véget vetni, mint ez a futurisztikus revolver...

Az 1993-as Groundhog Day (nálunk Idétlen időkig) készítői maguk sem sejthették, hogy alkotásuk mekkora hatással lesz a szórakoztatóiparra. Az újra és újra megismétlődő nap koncepcióját, melyben az ismétlést csak a főszereplők érzékelik, és lehetőségük van így számtalan alkalommal nekifutni ugyanannak a kihívásnak/problémának, számtalan filmben (A holnap határa, Boldog halálnapot) és sorozatban felbukkant már, az idei E3-on pedig rögtön két játékban is. Az egyik az indie 12 Minutes a 28. oldalról, a másik pedig az Arkane Studios által fejlesztett, a Bethesda égisze alatt megjelenő, jóval impozánsabb Deathloop.

AMI A SZIGETEN TÖRTÉNIK, OTT IS MARAD

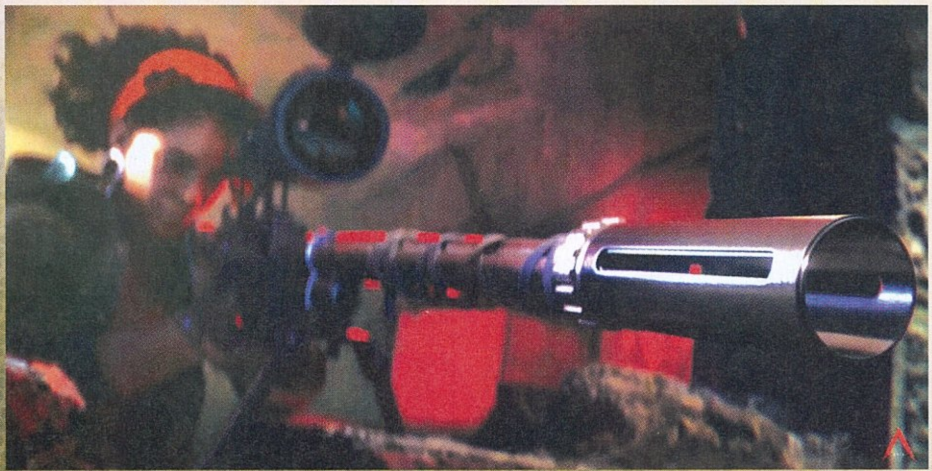
A játék Black Reef Islanden játszódik, ahol egy lezuhant űrállomásnak tűnő hatalmas roncsnak köszönhetően egy időhurok alakult ki – ugyanaz a nap ismétlődik meg újra és újra, ami elhozta az Őrület Koraként ismert időszakot. Főhőseink két különleges képességekkel megáldott mestergyilkos, Julianna és Colt, akik a jelek szerint valahogy képesek voltak megőrizni mind időérzéküket, mind épelméjüket, annak ellenére, hogy az időhurok rájuk is hatással van, és ha el is halároznak, a következő nap elején ismét az „alapállapotban" ébrednek fel és kezdhetik újra küzdelmüket.

Colt esetében a cél a hurok megtörése és a rend helyreállítása, míg Julianna élvezi az így kialakult káoszt, ezért mindent megtesz, hogy társát megakadályozza ennek leállításában. Céljaik elérése érdekében egyformán kell különböző feladatokat, küldetéseket teljesíteniük (természetesen az Arkane-től megszokott módon számtalan úton lehet majd az egyes célokat megközelíteni és abszolválni), és mindeközben folyamatosan hátráltatniuk, gyilkolniuk egymást.

> A fejlesztőcsapat előző játékához, a Dishonoredhöz hasonlóan itt is rengeteg lehetséges „megoldási módja" lesz a ránk váró küldetéseknek.

A CSILLAGOS ÉG UTÁN SZABADON

Sajnos ennél több egyelőre nem derült ki, konkrét játékmenetet nem láthattunk, ahogy az sem tisztázott, pontosan hogyan fog megvalósulni ez az egymást akadályozó koncepció. A legvalószínűbbnek az a lehetőség tűnik, hogy Dark Souls-szerűen egy másik játékos bármikor be tud majd csatlakozni a játékunkba, hogy átvegye ellenlábasunk irányítását, az online és offline játékmódok ilyen jellegű keverése pedig nem is lenne meglepő lépés az Arkane csapatától. Veterán játékosok ugyanis még emlékezhetnek egy korábbi, végül meg nem valósult ötletükre a Dark Messiah of Might and Magic után, a The Crossingra, melyben a single player játékmódban játszó játékos néha bekerülhetett volna kompetitív zónákba, ahol ugyanúgy feladatokat kellett volna teljesítenie az egymást irtó játékosok között, jelenléte pedig számukra is befolyásolhatta a pontszerzés, a győzelem feltételeit.



Pont ezért is hatalmas öröm a Deathloop bejelentése, az Arkane Studios csapata ugyanis soha nem volt híján kreativitásnak, ötleteknek, és a jelek szerint a korábbi tribute-jellegű alkotásaik után (a Dishonored nem titkoltan a Thief, míg a Prey a régi System Shock előtti tisztelgések, azok szellemi örökösei voltak) végre egy saját, egyedi ötlettel próbálkozhatnak, ami egy ilyen csapattól akár garanciának is tekinthető arra, hogy egy látványos, egyedi, formabontó FPS élményt kapunk kézhez. Úgy vélem, nagyon is érdemes figyelemmel követnetek a Deathloop alakulását, és remélem, hogy a közeljövőben még több információt kaphatunk róla – esetleg már a konkrét megjelenésről, bétáról, gépigényről is.

E3 2019

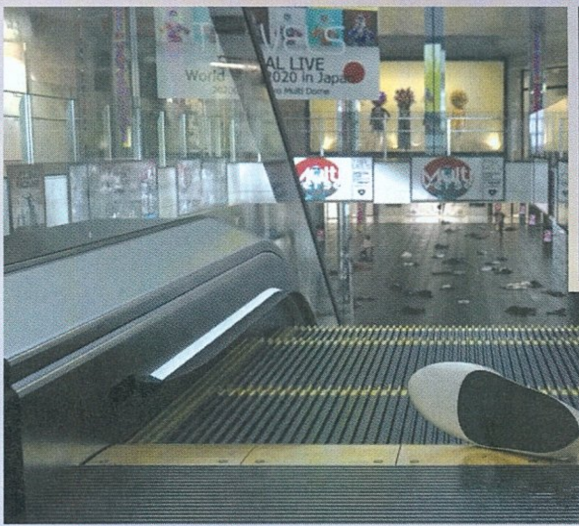
A GONOSZ A JAPÁN FŐVÁROSBAN

GHOSTWIRE: TOKYO

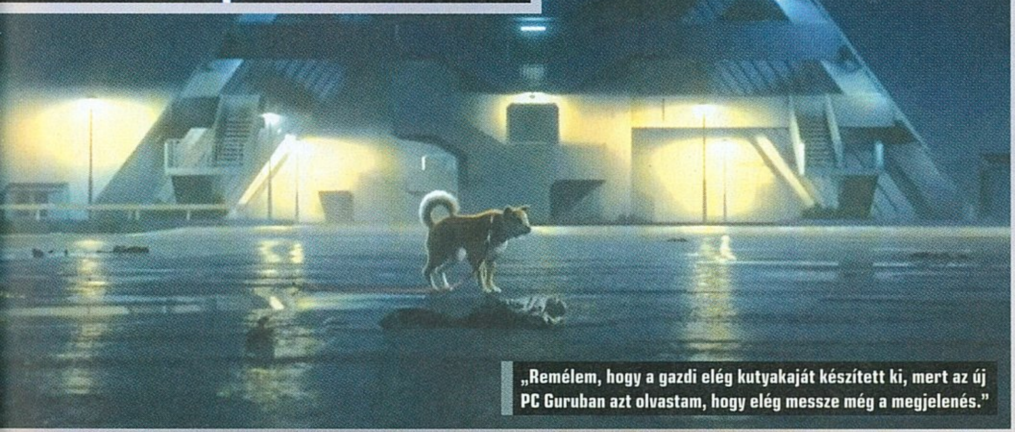
[ÍRTA TENEBRA] **A Bethesda E3-as konferenciájának egyik legnagyobb bejelentése volt, hogy a The Evil Within-játékokat fejlesztő Tango Gameworks új horrorjátékot készít GhostWire: Tokyo címmel, ami furcsamód egyszerre idézi a The Evil Withinekhez hasonlóan a Resident Evil-játékokat és a Sekiro: Shadows Die Twice-ot.**

Kiadó: Bethesda Softworks **Fejlesztő:** Tango Gameworks **Műfaj:** túlélőhorror **Megjelenés:** még nem ismert

A Resident Evil 7 mellett az Alien: Isolation és a The Evil Within tett elég sokat azért, hogy a túlélőhorror műfaját megreformálja. Habár a Bethesda által kiadott és a Resident Evil-veterán, Mikami Sindzsi csapata (Tango Gameworks) által fejlesztett 2014-es The Evil Within, de még inkább annak 2017-es folytatása is bőven tartalmazott akciójeleneteket, azért mégis eszünkbe juttatták a jó öreg Resident Evil-epizódokat. A Bethesda 2019-es E3-konferenciája egész jól sikerült, a műfajhoz lazán kapcsolódó Doom Eternal előzetesei mellett kaptunk pár új bejelentést is. Ezek egyike volt a The Evil Within alkotóinak új játéka, a GhostWire: Tokyo, ami folytatja a Tango által megkezdett utat, jóllehet, ezúttal nem a nyugati horrorfilmek (A sejt), hanem inkább japán társaik jelentik a kiindulási alapot.



A GhostWire: Tokyóról egyelőre nem sokat tudunk, és az E3 óta nem is nagyon érkezett róla új információ. Így egyelőre a látványos előzetessel és a Tango fejlesztőinek nyilatkozataival kell beérnünk. A trailer piszok hangulatosra sikeredett, és amúgy, ha megtekintjük, nem lehet nem a Bosszúállók: Végtelen háborúra, illetve Thanos csettintésére asszociálni. A szűk kétperces előzetes szépen felvezeti a játék alapkonfliktusát. A japán főváros egy átlagos, nyüzsgő napjának végén járunk: az emberek hazafelé igyekeznek a munkából, telefonjaikat nyomkodják a metróban, tömik a fejüket a metropolisz kifőzdéiben, és téblábolnak a plázákban. Gyanús persze, hogy ha csak egy-egy képkocka erejéig is, de felvillannak furcsa képek, amelyek arra utalnak, hogy itt valami nincs rendben. És nincs is, mert egyik pillanatról a másikra eltűnnek az emberek, és csak a ruháik maradnak utánuk. Ezzel párhuzamosan pedig a várost elárasztó sötét, ködszerű anyagból démonok és szellemek (júrei) tűnnek elő, akik közül sokan láthatóan a városlakók „lenyomatai". Nem sokkal ezután feltűnik a szintén a Bosszúállókat idéző hős, a Clint Bartonra (Sólyomszem/Ronin) emlékeztető, titokzatos nindzsa, aki fegyvereinek (például íjának) és különleges képességének köszönhetően ura lesz a helyzetnek. És végül azzal a tanácscsal lát el minket, hogy „Ne félj az ismeretlentől! Támadd meg!". Ezt fogjuk tenni!



„Remélem, hogy a gazdi elég kutyakaját készített ki, mert az új PC Guruban azt olvastam, hogy elég messze még a megjelenés."

Mint azt Mikami és a Bethesda konferenciáján szintén színpadra lépő Nakamura Ikumi kreatív rendező elmondta, a GhostWire: Tokyo a közeljövőben játszódik, és műfaját tekintve akció-kalandjáték lesz, persze túlélőhorroros elemekkel teleszórva. Az nem derült ki, hogy konkrétan mit kell majd benne csinálnunk, hogy a kaland azt jelenti-e, hogy tárgyakat fogunk gyűjtögetni, miközben logikai feladványokat kell megoldani. Azonban Nakamura megerősítette, hogy alapvető konfliktusforrás lesz az a kétség, hogy a város felfedezése közben, amit látunk, az paranormális jelenség-e, vagy csak valamilyen összeesküvés áldozatai lettünk. Illetve még az is biztos, hogy nem kizárólag ártó szellemekkel futunk majd össze, hanem békés entitásokkal is találkozhatunk.

Nagy kérdés következik mindebből – a GhostWire: Tokyo nyílt világú játék lesz-e, vagy egy a soulsborne-okhoz hasonló, félig nyitott, félig lineáris pályatervezésű címről van szó? Adná magát a soulsos játékmenet is, hiszen ha minden igaz, a főhős az egyetlen „élő" entitás. Sőt! Még az sem teljesen biztos, hogy ő az élők sorát erősíti. Mindenesetre a világ és az alapkoncepció érdekesnek tűnik, a The Evil Withinek alapján bízunk a játékmenetben is. Reméljük, hogy a Gamescomon vagy a PAX Westen végre megismerhetjük a GhostWire: Tokyo játékmenetét is!

E3 2019

A REALITÁS ÁRA

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

[ÍRTA ALICEWAKE] **Mindenki nyugodjon le! Lesz kampány. Meg új grafikus motor, valósághű ábrázolás 4K 60 fps minőségben, realisztikus és valószínűleg emiatt komorabb történetvezetés, Captain Price és egy halom morális dilemma. És esélyesen battle royale játékmód.**

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Infinity Ward **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2019.10.25.

A baj ott kezdődött, amikor négy perc után töröltük az Infinite Warfare-t, és egy komplett évadot játszottunk végig a Call of Duty 4: Modern Warfare felújított kiadásával. Nem. A problémák tulajdonképpen sokkal régebben kezdődtek. Aki nem óhajtott zárlatos bakkecske módjára exoskeletonban és jetpackkel ugrabugrálni, az már az Advanced Warfare-rel is meg volt lőve. Maradtunk a Ghostsnál, amit én speciel valamiért – de állítólag indokolatlanul – kifejezetten szerettem. A Black Ops 3-at meg nyilván nem. A World War 2 ezzel szemben erősen konvergál a jó fogalmához, de a régi Modern Warfare-t eddig egyik rész sem hozta vissza. És akkor jöhetnek a kötelező körök: 1. régen minden jobb volt (kivéve ugye a sávszélességet); 2. mostantól majd minden más lesz.

BOTOX HELYETT

A grafika legalábbis mindenképpen. A szám szerint tizenhatodik Call of Duty-epizód tizennégy év után új motort kap, amin fejlesztői közel öt évig dolgoztak. Ez jobban bevilágított, részletgazdagabb környezetet ígér (ray tracinggel), fotorealisztikus grafikát, 4K 60 fps minőséget, HDR támogatást, meg minden kutyafülét, amitől egy játék önmagában még jellemzően nem lesz jó. Tényleg értékeljük, hogy a kaliforniai bozóttűzben égő gépjárműveket modelleztek a hiteles ábrázolás kedvéért, de egyáltalán nem árt, ha ez valamiféle kontextusba is illeszkedik, amit nevezzünk, mondjuk, történetnek.

Na, olyan jó lett a bevilágítás, hogy már azt sem tudom eldönteni, hogy az ott egy szobor vagy egy terrorista. Kösz, fejlesztők, így nagyobb az izgalom.

MINŐSÉGI ELMESÉLÉS?

Az új technikai megoldások mellett viszont idén a sztori is hangsúlyosnak ígérkezik. Taylor Kurosaki, az Infinity narratív igazgatójának beszámolója alapján még dolgoznak az, ezek szerint átlagos hosszúságúra tervezett, körülbelül 5-9 órás kampányon, ami elvileg sötétebb és kifejezetten megosztó, súlyos témákat jelenít meg. A Sledgehammer volt vezetője, Michael Condrey szerint a kiadó kérésének megfelelően szándékosan, de valószínűleg inkább csak a történeti keret és a realista nézőpont miatt lesz erősebb a kontent. Sokat citált kijelentés az Infinity részéről, hogy a történetet és a cselekményt a valóságban megjelent szalagcímek ihlették, ilyenek pedig általában nem éppen a szombat esti csendháborítás szintű eseményekből lesznek. A realizmusnak viszont láthatóan ára van. Egyrészt elvárjuk a történelmi hitelességet, legalábbis a valós szcenáriókat illetően – nyilván a sci-fi tematika esetében erre nincsen lehetőség –, másrészt viszont mélységesen fel tud mindenki háborodni, ha nemcsak a fegyver típusa és a töltényhüvely porba hullásának hangeffektje tökéletesen valószerű (azon meg pláne, ha nem az), hanem a modern hadviselés minden velejárójával kénytelen szembesülni.

A háború igazi dimenzióit valahogy senki nem szeretné az arcába kapni, ha szórakoztatóipari produktumról van szó. Mert a civil áldozatok és a gyerekkatonák nem szórakoztatóak. Csak sajnos attól még léteznek. A Call of Duty: Modern Warfare valószínűleg nem attól lesz megosztó, hogy a kiadó és a fejlesztő direkt ki akar borítani mindenkit, hanem maga a történeti keret erre megfelelő. Mármint kiborító. Az pedig a jelenkor realitása. Úgyhogy kissé álszent hozzáállás az első hivatalosan bemutatott és a szűkebb körben E3-on levetített előzetesben látottak miatt fanyalogni. Az Infinity nehéz témát választott; a második világháború retrospektív nézőpontja nem okoz(ott) gondot, van egy történeti és érzelmi távolság az eseményekkel kapcsolatban. Az alternatív valóságok sem problémásak, tekintve, hogy fikciót mutatnak be, a sci-fi

Lapzártánál leplezték le a multit, ami felülmúlta várakozásainkat: 20vs20 fős összecsapások, bevethető tank, rendes fegyverfizika. Csak ámulunk.

ILYET LEHET?

Igen. Lehet különbséget tenni a háborús tematika és az önmagában való erőszak ábrázolása között, amit pont nem a cenzúra tesz meg, hanem a nyugati típusú társadalmak kulturális konszenzusa, meg a jelenleg hatályos nemzetközi jog. A háborúnak és a hadviselésnek normái vannak (1899-es és 1907-es hágai egyezmények, 1949-es genfi egyezmények etc.), amelyeket a nemzetközi humanitárius jog fektet le, így az ábrázolásmódot is bizonyos értelemben szabályozottnak kell tekinteni. A Modern Warfare kapcsán sokat emlegetett civil áldozatok bemutatása vagy a gyerekkatonák történetbe emelésének és a szituáció ábrázolása nyilván követi a jogi és etikai normákat, amelyeket valószínűleg az Infinity Ward sem fog megsérteni.

eleve kiesik a játékból, a jelenre viszont nem tudunk, és nem is lehet kellő távolságtartással reflektálni, de az emberiség számára kínos, vállalhatatlan, tragikus vagy embertelen mozzanatok attól még nem szűnnek meg létezni, hogy szimplán nem jelenítjük meg őket. Ráadásul mi várjuk el a realizmust. Aztán meg lehet nézni, mekkora hisztéria lett a Days Gone-ból.

Farrah eredettörténete szintén nem megnyugtató, abban az értelemben, hogy a ma felnőtt nő gyerekkorában – olyan tízévesen, magát és kisöccsét mentve – már olyasmiket kényszerült megtenni, amik minimum sokévnyi terápiával dolgozhatók fel. A szovjet seregek kelet-európai megszállása szintén nem egy könnyed téma (a korábbi No Russian küldetés erősen inspirálta a tematikát), de ugyanúgy a jelenkor realitásához tartozik, mint a random és embertelen terrorista akciók vagy a távvezérelt kiberhadviselés.

Minden háborúnak vannak áldozatai, akik sokszor pont a védtelen, ellenállásra képtelen polgárok. Az új CoD részben róluk is szól.

A COD4 NYOMÁBAN

Nyilván feltűnt, hogy a Modern Warfare nem a CoD 4 közvetlen folytatása, bár, amit összebűvészkednek a számozással és a nevezéktannal, azután ez mégsem biztos, hogy annyira egyértelmű. Captain Price feltűnése, a jó előre beharangozott jaggernaut és mesterlövész (talán lesz valamiféle All ghillied up küldetés is) karakterek mind a CoD 4: Modern Warfare-t idézik, de egy teljesen más idősíkon, ezért nincs még névleges kontinuitás sem a korábbi részekkel. A modern hadviselés a jelenkori technológiai fejlettséget (éljen, nem lesz röpködés!) és konfliktusokat (azért csak próbáljuk megemészteni a saját realitásunkat, plz) jelenti abban a stílusban és atmoszférában prezentálva, amitől a CoD 4: Modern Warfare annyira jól sikerült. A kampányt is több szemszögből vihetjük végig. A Tier One operators magasan képzett, high-tech felszereléssel dolgozó katonák egysége, de vannak lázadók is, akik gerilla módszerekkel harcolnak a terrorizmus ellen. A felszereltséget és a fegyverek arzenálját is ennek megfelelően kapjuk.

Zombik sehol. Tekintve, hogy a jelenkori háborúkban nem nagyon vannak élőhalott seregek. És lássuk be, kénytelenek vagyunk igazat adni Jacob Minkoff, játékmenetért felelős direktornak. Lesz viszont battle royale, legalábbis állítólag. A feltevést, mondjuk, senki nem cáfolta meg, főleg nem Joel Emslie, a művészeti igazgató, akinek pedig bőven lett volna rá alkalma és lehetősége. Meg nem erősített (de ugye egyáltalán nem is cáfolt) információk szerint a Modern Warfare battle royale térképe körülbelül háromszor akkora lesz, mint ami a BO4-ben rendelkezésre áll. Az nagyjából akkora, mint a Fortnite arénája, a Modern Warfare viszont körülbelül kétszáz játékost fogad majd egy időben. Elvileg több mint százötven játékossal tesztelik a pályát, amit a korábbi Modern Warfare emblematikus helyszíneiből és pályaelemeiből raknak össze. Plusz lesz egyedi újraélesztési rendszer és érkeznek az ellátmány csomagok is, a különböző játékstílusokhoz alkalmazkodó területekkel.

VÁRAKOZÁSRA FELKÉSZÜLNI!

A jelenleg elérhető információk alapján hosszú évek óta ez az első Call of Duty, amit őszinte lelkesedéssel várok. Kivéve az Infinite Warfare-t, mert ahhoz járt a Modern Warfare Remastered is. Jó, eddig is vártam, nyilván, ha másért nem, de a menetrendszerű éves kiborulás már a rutin része lett. Hogy ez már megint mégis micsoda, és hogy képzelték. Persze ez nem tartott vissza attól, hogy pénzt adjak érte, de ha az idei kiadás véletlenül tényleg jó lesz, felborul a világ rendje. Hirtelen itt lesz egy tartalmas, grafikailag és technikailag korszerű, korrekt terjedelmű kampány, ismerős struktúrával és karakterekkel, de modern környezetben és aktuális mondanivalóval. Egy röpködésmentes, realisztikus és hagyományosabb játéktempót és stílust támogató multiplayerrel, és állítólag a valaha volt legnagyobb battle royale arénával, ami a korábbi Modern Warfare-epizódok legjavát konstruálja újra egy viszonylag újszerű és kurrens műfajban. Ráadásul mindezt cross-platform címként kapjuk meg. Az Infinity Ward eddigi portfólióját és az új résszel kapcsolatos kommunikációját tekintve minden okunk megvan a bizakodásra.

E3 2019

A CSILLAGHARCOSSÁ VÁLÁS RÖGÖS ÚTJA

DRAGON BALL Z: KAKAROT

[ÍRTA BRITPOPPER] **A rengeteg verekedős adaptáció után új vizekre evez a Dragon Ball-széria, hogy sok-sok idő után végre teljes szabadságot és megannyi elfoglaltságot kapjunk egy ízig-vérig nyílt világú DBZ akció-RPG-ben, természetesen Son Gokuval és az összes többi ismert karakterrel a főszerepben.**

Kiadó: Bandai Namco **Fejlesztő:** CyberConnect2 **Műfaj:** akció-RPG **Megjelenés:** 2020

A CyberConnect2 a Naruto-franchise-t már csúcsra járatta az Ultimate Ninja Storm-szériával, így az évtizedekig a sónen világában tevékenykedő csapat remek választásnak bizonyulhat egy merőben új kaland elkészítésére. Nem mellesleg a Bandai Namco sem hagyja Dragon Ball néven méltatlan címekkel elárasztani a piacot, ahogy azt a múltban tette huzamosabb ideig. A XenoVerse 2 és FighterZ játékok mellett ezúttal talán újabb műfajban arathat sikert a patinás sorozat, aminek idén már a harmincadik (!) születésnapját ünnepelhetjük.

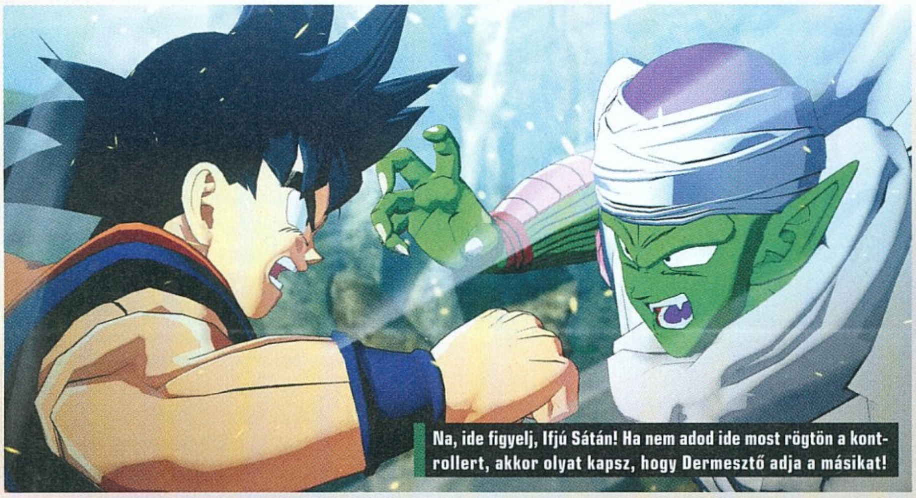
Goku és barátai töretlen népszerűségnek örvendenek szerte a világon, így a cégóriás nem kevés rajongóval akaszthat bajuszt egy esetleges, nem helyén kezelt fiaskóval. Mikor ugyanis felröppent a híre, hogy a Bandai a szerepjátékos műfaj felé szeretné eltolni a Dragon Ball univerzumát, bevallom, először én is kissé kétkedve fogadtam az ötletet. Nem mintha nem bíznék a tokiói cégben (bár a JumpForce miatt azóta is biztosan csuklik egy-két japán kolléga mamája!), de a Dragon Ball-játékok mindig is főként inkább a harcokra voltak kihegyezve, mintsem a folyamatos XP-gyűjtögetésre és fejlődésre. Ezzel szemben a korábban csak „Dragon Ball Game Project Z" név alatt futó, és azóta a Kakarot (ez Goku eredeti, földönkívüli neve) alcímet megkapó játékról időközben kiderült, hogy nem elég, hogy ARPG lesz, hanem egyben open world is! Ez igen meglepő, ugyanakkor nekünk igazán örvendetes hír, hiszen bár a XenoVerse 1-2 már tessék-lássék módon jóval nagyobb szabadságot kínált, mint mondjuk, a Budokai Tenkachi-sorozat, azért egy teljesen nyílt világú, mellékküldetésekkel és tennivalókkal dúsan megpakolt Dragon Ball-játékért az elmúlt években bármelyik rajongó összetette volna a két kezét.

„SON GOKU, KI BÁTOR S NAGY"

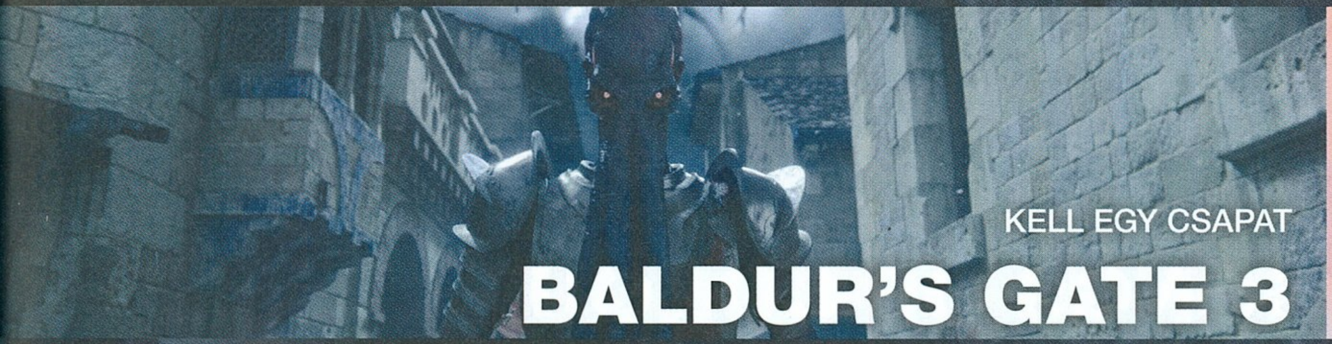
Fontos kiemelni, hogy a Kakarot a Dragon Ball Z eseményeit dolgozza fel, és ez idáig nem esett szó arról, hogy Goku múltja és a jelenleg futó manga (Super) helyet kap-e benne bármilyen formában. Azt viszont maga Torijama Akira, a mangák és sorozatok rajzolója, írója erősítette meg, hogy eddig sehol nem látott történetszálak is előkerülnek. Főszereplőnk – és egyben irányítható karakterünk – Son Goku, akivel pontosan úgy fejlődhetünk és válhatunk egyre nagyobb harcossá, ahogy azt a DBZ-ben láthattuk annak idején. Így teljes bizonyossággal átélhetjük a csillagharcos korai halálát, feltámadását, hogy miképpen érte el új formáit és technikáit, de a fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek a mindennapos tevékenységekre, szóval akár halászhatunk is, ha kedvünk éppen úgy tartja. Sőt, különféle ásványokat, alapanyagokat, de még ételt is kell szereznünk, úgyhogy a portyázás lehetősége nem csak adott, de egyenesen kötelező elfoglaltsággá válik. Vegitával, Dermesztővel, Cellel és sok más bajkeverővel esedékes viaskodásunk biztosan nosztalgikus emlékeket idéz majd a hozzám hasonlóan már az RTL Klub délutáni műsorsávjában is az eseményeket tátott szájjal bámuló rajongókban, de nagyon várom Krilin bénázásait vagy éppen Chi-Chi kifakadásait is.

Bár a Dragon Ball Z: Kakarot főhőse Son Goku lesz, a történet folyamán nemcsak őt irányíthatjuk majd, hanem más jól ismert karaktereket is.

Az E3 óta kikerült 11 perces gameplay videóban pedig a Raditzzal való összecsapást láthattuk, igaz, kissé átírt módon (értsd: Ifjú Sátán keze nem szakad le, Gohan a környéken sincs, és maga Goku sem hal meg a végén), kinézetében leginkább a FighterZ bunyóira emlékeztetve. Hogy mennyire fognak egyetlen mixben összeérni a nyílt világ és a temérdek fő- és mellékküldetés mellett a bejáratott sandbox-elemek, az jövőre mindenképpen kiderül, viszont arra már most mérget vehettek, hogy ha a belengetett ígéreteknek eleget tudnak tenni a fejlesztők, akkor a franchise berkein belül igazi klasszikus lehet születőben!



Na, ide figyelj, Ifjú Sátán! Ha nem adod ide most rögtön a kontrollert, akkor olyat kapsz, hogy Dermesztő adja a másikat!



E3 2019

KELL EGY CSAPAT

BALDUR'S GATE 3

[IRTA SIKLARA] **A Google Stadia bemutatóján leleplezett Baldur's Gate 3 érkezésére ugyan korábban is utaltak jelek, a hivatalos bejelentés azonban sokunknál így is csaknem akkorát szólt, mintha Gabe Newell lerántotta volna a fátylat a Half-Life 3-ról, ráadásul a legendás sorozat jövője a lehető legjobb kezekbe került!**

Kiadó: Larian Studios **Fejlesztő:** Larian Studios **Műfaj:** szerepjáték **Megjelenés:** még nem ismert

Ez a kép olyannyira a korai Assassin's Creedeket idézi, hogy csak egy kérdésünk van: rejtett pengét lehet-e használni?

Nem sokkal az E3 előtt robbant a bomba egy minden kételyt eloszlató CGI előzetes formájában, hogy közel húsz év várakozás után folytatást kap a sokunk emlékezetében A Szerepjátékként élő Baldur's Gate-sorozat, méghozzá a Larian Studios jóvoltából. A belga csapat, élén Swen Vinckével, olyasmit tett le az asztalra, amellyel kivívta magának a jogot a Baldur's Gate 3 elkészítéséhez: a Divinity: Original Sin 2-t. A PC Guruban is 95 %-ra vizsgázott remekmű nemcsak a játékosokat győzte meg, de a Wizards of the Coastot is, akik jelenleg a Dungeons & Dragons (D&D) jogaival rendelkeznek. Ők 2014 környékén lepattintották az akkor még túl amatőrnek ítélt csapatot, 2017 őszén, a DOS2 elképesztő sikerét látva azonban maguk keresték fel Vinckét, hogy megkérdezzék, akarnak-e még BG3-at fejleszteni. Akartak.

AMIT TUDUNK

A két éve készülő Baldur's Gate 3 a D&D szabálykönyv 5. kiadásán alapul, de a Larian az élvezhetőség jegyében itt-ott kicsit módosít a szabályokon, hisz ami egy asztali szerepjátéknál működik, az videojátékban nem feltétlenül. A folytatás úgy 100 évvel a második rész eseményei után játszódik, és néhány utalástól eltekintve tiszta lappal, egy hőssel indulunk neki a kalandnak, akinek jó oka lesz rá, hogy társakat gyűjtve felkerekedjen megmenteni az Elfeledett Birodalmakat.

Visszatérnek a második rész legrettegettebb ellenfelei, az illithidek, közismertebb nevükön mind flayerek. A pszionikus képességekkel rendelkező, más intelligens lények fölött irányítást átvenni képes és azok agyával táplálkozó borzalmak hadjáratot indítanak a Mélysötétből, a mi feladatunk pedig megakadályozni őket világuralmi törekvéseikben. E bájos lények más humanoidokba petézve szaporodnak, akik aztán szörnyű kínok közt maguk is mind flayerré alakulnak. Az előzetesben Baldur's Gate város egyik őrének „újjászületését" láthatjuk, aki először vért hány és kiköpi néhány fogát, majd pupillája elváltozik, csontjai és ízületei a felismerhetetlenségig torzulnak, a haja kihullik, végül a maradék fogát kilökve kibuggyannak a száján a rettenetes csápok. Hát így fest a ceremorphosis, a rémálmokat köszönjétek a Larian Studiosnak!

AMIT SEJTÜNK

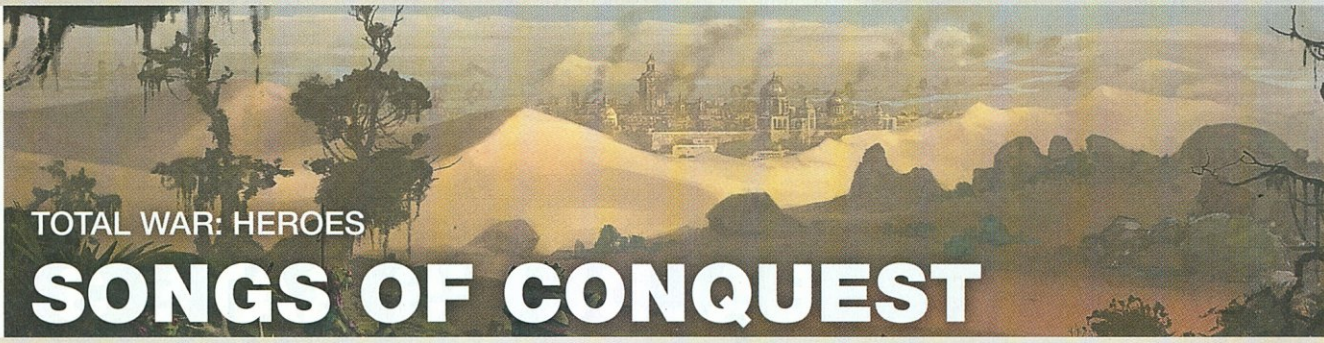
Vincke utalt rá, hogy a Larian saját fejlesztésű grafikus motorját használó BG3 talán nem is felülnézetes és valós idejű lesz, mint a korábbi részek, emellett ez a csapat eddigi legnagyobb projektje, amely CRPG-kben eddig sosem látott megoldásokat is tartalmazni fog.

A DOS2-höz hasonlóan egyjátékosként és multiban is játszható folytatással céljuk a létező legjobb D&D-videojáték megalkotása, amelynek „Gather Your Party" szlogenje a csapat fontosságát jelzi.

Belecsöppensz egy veszélyekkel teli világba, amely kalandra hív, társaid pedig a világhoz hasonlóan reagálnak az olykor nagyon nehéz döntésekre, melyeket az események alakulásában betöltött szereped okán kell meghoznod. A terep kihasználására buzdító taktikus harcok egyszerre tükrözik majd az asztali szerepjátékok és a DOS2 jellegzetességeit, a kihívások leküzdését pedig minden eddiginél több rendszer fogja támogatni, így a játékos ezúttal is elképesztő szabadságot kap.

A régi helyszíneket és talán ismerős arcokat is felvonultató Baldur's Gate 3 jelenleg ismert megjelenési dátuma a „majd ha kész", viszont ősszel érkezik hozzá egy előzményül szolgáló asztali szerepjáték, Baldur's Gate: Descent Into Avernus címen. Hőn szeretett sorozatunk dicsőséges visszatéréséhez minden körülmény adott, így nincs más dolgunk, mint várni és remélni.

E3 2019



TOTAL WAR: HEROES

SONGS OF CONQUEST

[ÍRTA TENEBRA] **Ha a valós idejű és körökre osztott stratégiák csillaga már le is áldozott, ezeket a műfajokat azért életben tartják a Civilization- és a Total War-sorozatok fejlesztői, valamint az olyan indie csapatok, mint a Lavapotion, melynek Songs of Conquest című játékát az E3 PC Gaming Show-ján láthattuk.**

Kiadó: Coffee Stain Publishing **Fejlesztő:** Lavapotion **Műfaj:** kaland-stratégia **Megjelenés:** 2020

A Civilization-, a Total War- vagy a Heroes of Might & Magic-sorozatok által képviselt stratégiai játékok műfaja egy ideje peremvidékre szorult, habár sokan a mai napig játszunk a Heroes 3-mal, a széria legendás darabjával. A hozzánk hasonlóknak készül a svéd Lavapotion E3-on bejelentett műve, a Songs of Conquest, amit a PC Gaming Show keretében mutattak be egy röpke előzetes formájában, illetve Carl Toftfelt dizájner beszélt a körökre osztott stratégiai játékról.

A Songs of Conquest vizuális szempontból biztonsági játék: a pixel art mindig bejön, ha nincs idő vagy pénz megfelelő grafikus motorra. Persze lehet azzal jönni, hogy ez is a nosztalgia része, de a Lavapotion műve jóindulattal is csak stílusosnak nevezhető, valójában bántóan pixeles, még a 11 éves Heroes 3 is szebb nála. De ezen lépjünk is túl, mert a lényeg a játékmenet!

A Conquestnek lesz kampánya, de egyedi térképeken vagy saját magunk által készített pályákon is kalandozhatunk. Merthogy a Lavapotion a Heroesok után a Songs of Conquestet „kaland-stratégiának" keresztelte, amelyben mágikus képességű hőseinkkel (wielderek) fedezhetjük fel a rendelkezésünkre álló területeket. A pályák a Heroesokhoz hasonlóan tele vannak szórva értékes, régi kincsekkel, ezekre pedig morcos ősi szörnyek vigyáznak.

Egyre erősebbé váló hősünk tápolása csak egy szelete a Songs of Conqestnek. A Total Warokat azért is emlegettük (én és a fejlesztők is), mert a wielderek építkezhetnek és hatalmas seregeket toborozhatnak. Nyilván Total War-mélységű stratégiára, egységmozgatásra egy teljes mértékben körökre osztott játékban ne számítsunk, és a trailerből egyelőre nem derült ki, hogy ezek a hatalmas seregek pontosan mekkorák.

Rendkívül csúnya? Tenebra Mestert a mindenható Istencsászár nevében eretnékség gyanújának terhe mellett azonnali megtisztításra ítélem!

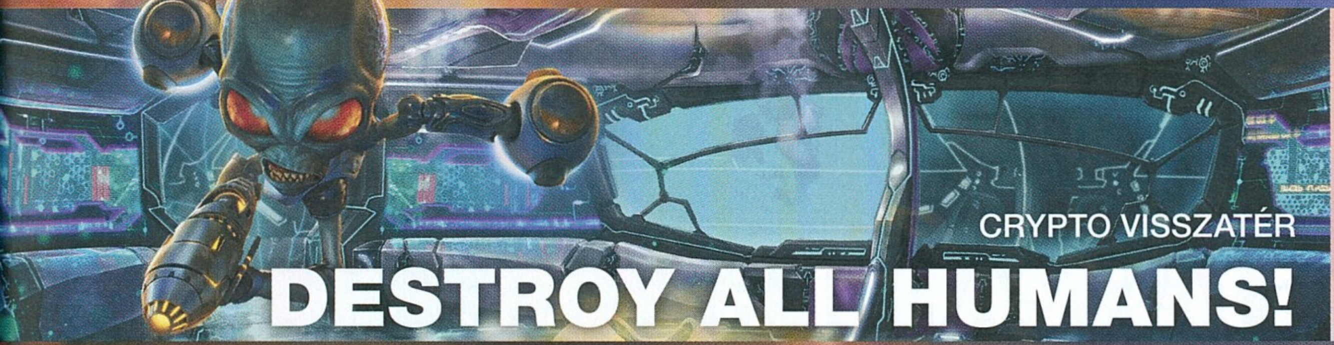
A csaták más miatt lehetnek kifejezetten érdekesek. A wielderek ugyanis csak bizonyos egységek jelenlétében süthetnek el bizonyos varázslatokat. Így például, ha akadályokat akarunk elszórni a csatatereken, akkor kell, hogy legyen a seregben egy mérnök. Ennek alapja, hogy minden katonának van egy bizonyos „esszenciája", ami összekapcsolja őt a hőssel. Ezért hiába van egy kitüntetett wielderünk, egymaga nem tudja learatni a babérokat, csapatban kell dolgoznia. Az összecsapásokat amúgy befolyásolni fogja a napszakok váltakozása is, azaz lesznek egységek, amiknek az éjszakai élet kedvez.

> A Heroesokon nevelkedett korosztály és a pixelart rajongótábora már most feljegyezheti ezt a kis gyöngyszemet a várt játékok listájára.

A Songs of Conquestben 4 nagy frakció közül választhatunk, amelyek a Heroesok mintájára valószínűleg kapnak majd egy-egy saját kampányt. Az Arleonok a klasszikus frakció: lovagok, íjászok és mágikus lények (Faey) tartoznak ide. A Rana a Heroesok Fortress frakcióját idézi: mocsári lényekből áll, akiknek nem tetszik, hogy már nem ők a világ urai. A Doneria tagjai pénzéhes kereskedők, akik tűzfegyverekkel, zsoldosokkal és harci gépezetekkel pusztítják el ellenfeleiket. A Barony of Loth pedig a tipikus élőhalott frakció.

Tehát a Songs of Conquest egy rendkívül csúnya *(Ezen eretnekségért én kérek elnézést! – A szerk.)*, de kimondottan izgalmas és összetett körökre osztott stratégiai játéknak ígérkezik. Multiról egyelőre nincs szó, illetve az interjúkban Carl Toftfelt lokális többjátékos módot ígért, ami valószínűleg hasonló lesz, mint a Heroesok vagy egyes Total Warok hotseat multija (egy gépnél játszhatunk többen). A megjelenés valamikor 2020-ban esedékes, de előtte még biztosan várható egy alfateszt. És sokak bánatára esélyes, hogy ez is Epic Games Store-exkluzív cím lesz, bár erről még nem hangzottak el konkrétumok. Viszont abból kiindulva, hogy a PC Gaming Show-t az Epic támogatta, benne van a levegőben.

E3 2019



CRYPTO VISSZATÉR

DESTROY ALL HUMANS!

[IRTA ZOO_LEE] A THQ Nordic nemcsak szenvedélyes gyűjtőként szedi össze a klasszikus játéklicenceket, de a közeljövőben általában fel is használja azokat, ahogy ezzel kapcsolatban az idei E3 során is láthattunk némi ízelítőt. Ennek köszönhetően hamarosan visszatér mindenki kedvenc pszichopata földönkívülije, Crypto is.

Kiadó: THQ Nordic **Fejlesztő:** Black Forest Games, Pandemic Studios **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2020

A Destroy All Humans! egészen a közelmúltig egyike volt a legigazságtalanabbul félbehagyott klasszikus szériáknak. Az EA által azóta sajnálatos módon felszámolt Pandemic klasszikusa és annak folytatása a PS2/Xbox generáció meghatározó darabjai volt, és mindkettővel egy nagyon elborult, őrült irányba terelték el a GTA által népszerűsített, nyílt világú akciójáték koncepcióját. Főhősünk, Crypto egy idegen megszálló armada előfutára volt, aki az '50-es évek klasszikus B kategóriás sci-fijeinek parodizált stílusában érkezett a Földre, hogy előkészítse az inváziót. Ennek érdekében többek között tetemes mennyiségű emberi agyat kellett begyűjtenie, szabotálnia az Egyesült Államok infrastruktúráját, majd leszámolnia a hadsereggel és a feketeruhás, idegenekre vadászó kormányügynökökkel. Mindezt a végletekig eltúlzott stílusban, elborult fegyverzettel és teljes destruktív szabadsággal – ha pedig el is haláloztunk, az nem jelentett problémát, az anyahajóról ugyanis automatikusan egy újabb Crypto-klón bőrébe bújhattunk, aki ott folytathatta sorsázott elődje munkáját, ahol az félbeszakadt.

FÉLRESIKLOTT INVÁZIÓ

Sajnos a sorozat nem tudott megfelelően igazodni a generációváltáshoz, és sem a Wii-re megjelent spinoff, sem a PS3-ra és X360-ra érkezett harmadik rész nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A széria így megszakadt, a klasszikus epizódok mindössze pár éve váltak ismét játszhatóvá a PS4-re portolva. Az idei E3 előtt azonban szó szerint berobbant az első rész újrafeldolgozásának előzetese a Rammstein Ich Will című örökzöldjére hangolva, mely a Black Forest Games gondozásában készül, és a sorozat történetében először PC-n is elérhetővé válik.

Teljes értékű remake-ről van szó, mely amellett, hogy sokkal szebb és látványosabb formába önti a megjelenése óta már kissé megkopott eredetit, várhatóan annak problémásabb részeit és frusztrálóbb elemeit is javítani fogja. Az első Destroy All Humans! ugyanis különösen a fináléja felé vétette azt a hibát, hogy túlerőltette a lopakodós részeket, melyek nem működtek igazán jól, és bár az elhivatottabb játékosok ennek ellenére is végigküzdötték magukat a fináléig, sokan az utolsó küldetések környékén, miután mind az újrakezdésekre, mind a korábbi helyszínek újrarombolására ráuntak, egyszerűen feladták a kalandot.

PRECÍZ BESZIVÁRGÁST KÉRÜNK

Mindezek mellett pedig elég valószínű, hogy a THQ Nordic a széria iránti érdeklődést is ezzel a remake-kel tervezi felmérni – ha elég régi és új rajongót sikerül elérniük, talán hasonló újrázást kaphatunk a második részből, de az sem kizárt, hogy a korszellemmel haladva egy alternatív, még nagyobb és látványosabb irányba viszik majd el a koncepciót, lásd, mondjuk, a Darksiders esetét. A tehénrablós, agykitépős móka felett mindöszsze egy jelentős forrásból gyülekeznek baljós felhők, méghozzá a fejlesztő Black Forest Games formájában, akik ugyan bizonyították már, hogy képesek ikonikus sorozatokból kiváló feltámasztásokat bűvölni (Gianna Sisters), de sajnos azt is, hogy egy remek ötlet és koncepció ellenére is képesek mellényúlni (Fade to Silence). Őszintén remélem, hogy a Destroy All Humans! esetén előbbi fog megismétlődni – Crypto elmebeteg, műfajparodizáló és polgárpukkasztó ámokfutása ugyanis fantasztikus vérfrissítés lehetne a nyílt világú akciójátékok számára.

Úgy tűnik, a földlakók felkészültek az idegen invázióra, és külön UFO-vécéket alakítottak ki. Így még kellemesebb a pusztítás!

E3 2019

MINDIG NÖVESZTHETSZ ÚJ EMBERT

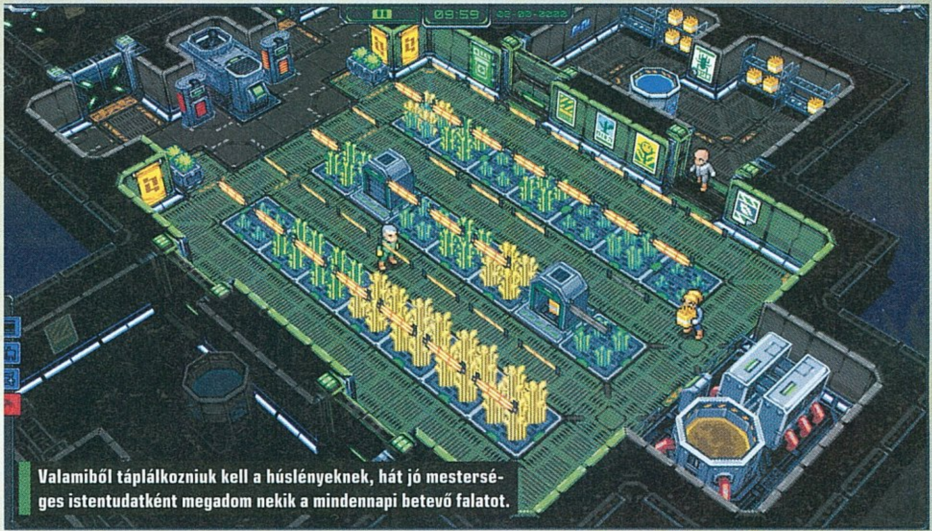
STARMANCER

[ÍRTA DZSÉJT] **A Starmancer egy kicsi, kétfős csapat gyermekeként indult el Kickstarter-útjára, ahol három nap alatt gyűjtötte össze a kívánt összeget – ami nem csoda, hiszen a játék stílusosan néz ki, és nagyon jó ötletekkel lett telerakva. Például képzeld el, hogy mi lenne, ha te lennél HAL-9000 a 2001 Űrodüsszeiájából.**

Kiadó: Chucklefish **Fejlesztő:** Ominux Games **Műfaj:** stratégia **Megjelenés:** még nem ismert

A Földnek kaput. Újra. Az emberiségnek le kell lépnie, de közel 10 milliárd embert nem lehet csak úgy bezsúfolni egy űrhajóba. A megoldás a Starmancer Iniciatíva, ennek keretében az emberek agyát áttöltik az Ark űrhajók memóriabankjába, a testeket meg jól hátrahagyják a kipusztult Földön.

Mi is egy ilyen feltöltött tudatot alakíthatunk a játékban, aki ki tudja, hány évvel az exodus után tér magához egy meghibásodott Ark MI-magjában, így válva egy élő tudat és egy mesterséges intelligencia hibridjévé. A feladatod pedig egyszerű: csinálj, amit akarsz.



Valamiből táplálkozniuk kell a húslényeknek, hát jó mesterséges istentudatként megadom nekik a mindennapi betevő falatot.

ÉNEKELJÜK EGYÜTT: DAISY, DAISY...

Mivel az irányító protokollok sérültek, a Starmancerben lényegében szabad kezet kapunk. MI-ként mi felügyeljük az űrállomást, ahol megalapozhatunk egy békés utópiát, vagy akár úgy bevadulhatunk, hogy a SkyNet is büszke lenne ránk. Lényegében minden rajtunk áll, és ha nem tetszik az út, amin járunk, vagy beüt a crach, és az összes minket szolgáló ember képesek lerombolni a MI-magunkat. Bár, ha a bejárat elé felállítunk néhány automata gépágyút, az nyilván megállítja őket, csak aztán kezdhetünk mindent elölről. Az emberkéink egészségére is oda kell figyelni,

> Szó szerint agymunka vár, hiszen nem vagy más, csak a szimpla tudat, ami aztán kénye és kedve szerint rendelkezik mások életéről/sorsáról.

meghal, akkor sincs veszve semmi, csak el kell takarítanunk a hullákat, azután néhány újonnan növesztett testbe kell letölteni pár újabb tudatot. A játékban egyetlen módon érhetünk el Game Overt, ha a „húszsákok" valahogy elpusztítják a MI-magunkat. Az sajnos betehet az utópiának vagy a világuralmi terveknek.

EMBEREK NÉLKÜL NEM MEGY

Persze akármilyen MI-t játszunk, emberek nélkül sajnos csak egy üres, még rendesen fel sem szerelt űrállomást nézegethetnénk napestig, az meg nem túl szórakoztató. Szóval növesztenünk kell pár embert, hogy a terveink mozgásba lendüljenek. Illetve még ezelőtt nem árt élhetővé tenni az állomást, mert mi lehet, hogy elvagyunk levegő, élelem vagy ivóvíz nélkül, de ezek hiányában az emberek hajlamosak meghalni. Az űrállomást kedvünkre alakíthatjuk, rengetegféle fal, padló, bútor és egyéb cucc áll rendelkezésünkre. Persze legelőször a létfenntartáshoz szükséges dolgokat kell megvalósítani, kabinokat és étkezdéket építeni, de később egyéb, már luxusnak számító dolgokat is összerakhatunk.

Merthogy emberkéinknek mindenféle igénye van ám. Ha ezeket nem teljesítjük, boldogtalanná válnak, aztán jól fellázadnak ellenünk, és a végén és az sem árt, ha a megfelelő háttérrel bíró figurát a megfelelő munkára osztjuk be. Ne csináljunk ügyvédből orvost, és a gépészt se küldjük el a botanikai fedélzetre. Lehet, hogy elvégzik a feladatukat, de nem olyan jól, mint egy eleve ezen a területen dolgozó muki. Apropó, az sem mindegy, hogy kicsi huszárjaink milyen kasztba tartoznak. Bizony, a mi kis birodalmunk sem mentes az osztályoktól, az alacsonyabban lévők (a szegényebbek) épp csak megkapják az életben maradáshoz szükséges minimumot, a felső osztályba tartozók pedig lubickolhatnak a luxusban. Vegyíteni meg ne vegyítsük őket, mert abból nem sok jó sül ki.

ELEVEN GALAXIS

Emellett az új otthonként szolgáló naprendszer sem élettelen. Különféle célokat dédelgető Ark-legénységet, kalózokat, kereskedőket, bányákat és mindenféle űrlétesítményt találhatunk, amikkel aztán kapcsolatot teremthetünk (barátit/ellenségest: rajtunk áll). Mindezt stílusos pixelgrafikával, szívvel, lélekkel és imádnivaló bájjal kívánja átadni nekünk a Starmancer. A demó kipróbálható, de azt sajnos nem tudni, hogy a végleges verzió mikorra várható.

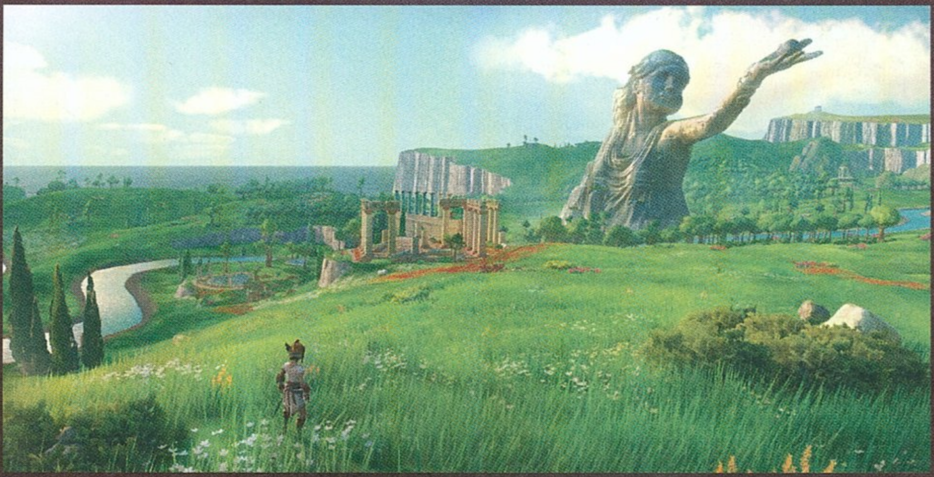
KRATOS HAGYATÉKA

GODS & MONSTERS

[ÍRTA DRAG] **„Ha a hősök bajba kerülnek, akkor az istenekhez fordulnak. Ha pedig az isteneknek kell segítség, akkor hozzád fordulnak." Így szól az E3-on bejelentett új Ubisoft-játék, a Gods & Monsters jelmondata, mely a megszokottnál családbarátabb megközelítéssel igyekszik nyúlni a görög mitológia véres világához.**

Kiadó: Ubisoft **Fejlesztő:** Ubisoft Québec **Műfaj:** akció-kaland **Megjelenés:** 2020.02.25.

Ha a görög mitológia és videojátékok, akkor a többségnek elsőre minden bizonnyal a God of War-széria ugrik be, amely mind közül talán a legmélyebben és a legnagyobb vehemenciával dolgozta fel ezen mondavilágot. Most azonban, hogy Kratos északra költözött, keletkezett egy jókora űr, ami szabadon betölthetővé vált mások számára, a Ubisoft pedig, ha már így alakult, kapott is az alkalmon. Ennek lett az eredménye az idei E3-on leleplezett Gods & Monsters.



EGY VESZÉLYES MESEVILÁG?

Azt aligha állíthatnánk, hogy a görög mitológia tele van barátságos történetekkel – nem véletlen, hogy az említett God of Warnak is az erőszak volt az egyik legmarkánsabb eleme. Ennek tükrében meglepőnek tűnhet, hogy a Gods & Monsters kifejezetten meseszerű ábrázolással közelíti meg a témát, de legalább nem mondhatjuk, hogy elcsépelt lenne, ez a fajta frissesség pedig könnyen a játék előnyére válhat. Már csak azért is, mert az első trailer és képek alapján a Gods & Monsters képi- és színvilága egészen pazar, maga a Ubisoft is megelevenedett festményként hivatkozik rá. Nekünk első pillantásra a The Legend of Zelda: Breath of the Wild jutott róla eszünkbe, ami egyáltalán nem rossz referencia. Mindez persze ne tévesszen meg senkit, hiszen veszélyeknek sem leszünk híján. A történet szerint a százfejű, kígyótestű Tüphón, a görög mitológia egyik legveszélyesebb teremtménye, Gaia és Tartarosz ivadéka csapdába ejtette az Olümposz isteneit, és a mi feladatunk lesz, hogy kiszabadítsuk őket. Ehhez azonban előbb át kell verekednünk magunkat kihívások egész során.

AZ ISTENEK EREJÉVEL

Az olümposziak szerencsére voltak annyira kedvesek, és ránk hagyták isteni erejüket, mielőtt bajba keveredtek volna, így különleges képességek birtokában eshetünk neki a különféle mitológiai kreatúráknak, mint a gorgók, a hidrák vagy a küklopszok. A Gods & Monsters egy Isle of the Blessed névre hallgató hatalmas szigeten játszódik, melyet nekünk kell majd felfedezni, az open-world jelleg és az isteni ajándékok pedig azt sugallják, hogy ezektől a hősi képességektől függ előrehaladásunk, amolyan metroidvania jelleggel.

Ez utóbbi megérzést erősíti az is, hogy a játékban lesznek misztikus dungeonök is, vagyis elég valószínű, hogy a fejlesztők ilyen tekintetben is merítettek a Zelda-játékokból, és a katakombák mélyén rendre valamilyen erős varázstárgy vagy képesség (meg persze egy veszedelmes boss) várhat ránk. A harcok során hasznunkra váló ügyességünk mellett pedig eszünkre is szükség lesz, hiszen a kihívások között könnyebb-nehezebb fejtörők is akadnak majd szép számmal.

A hárpiák nagyon elbízták magukat, mióta Kratos munkahelyet váltott. Ideje emlékeztetni őket, milyen az élet szárnyak nélkül...

VISSZA GÖRÖGBE'

Még nem említettük, pedig egészen érdekes tény, hogy a Gods & Monsters annál a Ubisoft Québecnél készül, amelynek a tavalyi Assassin's Creed Odyssey-t is köszönhettük, a kanadai stúdió tehát nem távolodott messze a görög szigetektől – sőt a két játék egy ideig egymással párhuzamosan készült, hiszen már négy éve dolgoznak a projekten.

És bár játékmenet szempontjából még rengeteg a kérdőjel, az mindenképpen biztató, hogy az elmúlt évek egyik legjobb open-world játékát szállító fejlesztőcsapat áll a Gods & Monsters mögött, amely tálalását tekintve könnyed, hátterét tekintve ellenben meglehetősen erős élményt tartogat majd számunkra az eddigiek alapján. Kíváncsian várjuk, mi sül ki ebből a párosításból!

E3 2019

TÚLÉLNI A VIKING VILÁGVÉGÉT

RUNE 2

[ÍRTA TENEBRA] A 2000-es évek gamereinek egyik kedvenc kaszabolós akciójátéka biztosan a Human Head vikinges Rune-ja volt, amelynek többször átnevezett folytatása, a Rune 2 is készülőben van. Az E3 alatt és után még többet megtudtunk a második epizódról, illetve a játékmenetbe is belekukkanthattunk.

Kiadó: Ragnarok Game, Epic **Fejlesztő:** Human Head Studios **Műfaj:** ARPG **Megjelenés:** 2019 nyara

A 2000-es évek környékén virágzott a hack 'n' slash műfaja, többek között a Die by the Sword, a Severance: Blade of Darkness, az Enclave vagy a Rune jóvoltából. Ez utóbbit pár évvel ezelőtt Rune Classicra nevezték át fejlesztői, egyúttal a Human Head Studios alkotói úgy gondolták, ideje aktualizálni a mára klasszikussá vált vikinges hack 'n' slasht, így a korábban Rune: Ragnarok címen futó Rune 2 hamarosan, az ígéretek szerint még 2019 nyarán meg is jelenik. Az E3 alkalmából pedig néhány előzetes mellett maguk a fejlesztők mutatták meg a játékmenetet.

Az alkotók végül azért döntöttek a Rune 2 cím mellett, mert ugyan nem közvetlen folytatásról, de nem is remake-ről van szó. A sztori évtizedekkel az első rész eseményei után játszódik: közel a Ragnarök, a viking világvége, ami Loki, a korábban Midgard (a skandináv mitológia 9 birodalmának egyike) ellen támadó isten vesztét is jelenti. Ezért a tűz istene trükkös tervet eszel ki, és megkísérli megállítani, illetve visszaforgatni az idő kerekét. Itt jövünk a képbe mi, játékosok, akiknek az lesz a feladata, hogy különleges ereklyék segítségével

Még nem tudjuk, mi sül ki a sok ígéretből, de ha nem lesz csúszás, akkor hamarosan meglátjuk, mire képesek a rendkívül lelkes fejlesztők.

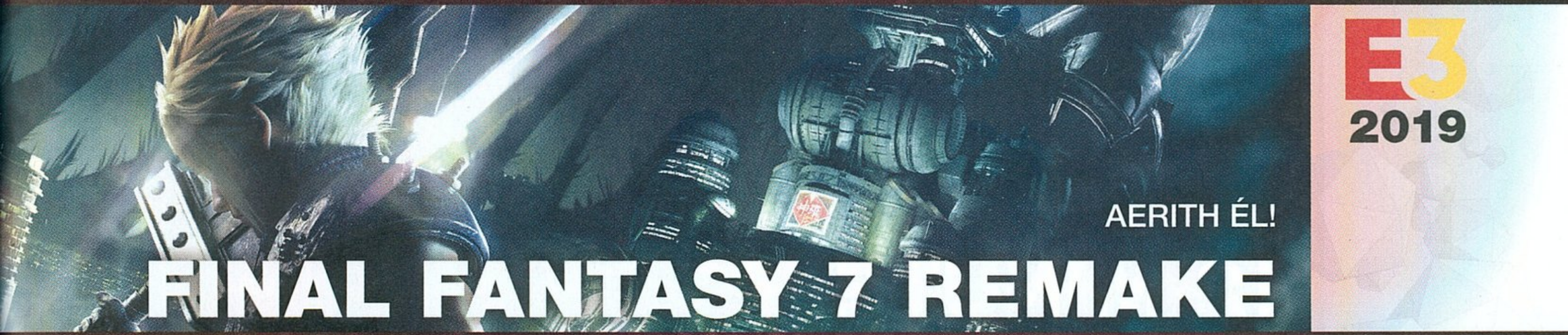
eljussanak az északi isten létsíkjára, és megakadályozzák, hogy újra és újra manipulálja az időt.

A Rune 2 játékmenete erre az időmanipulációra épül, ami első látásra igen jó ötletnek tűnik. Azaz amikor elkészítettük karakterünket (igen, ezúttal nem egy előre gyártott hőssel kalandozunk), és belépünk a játék nyílt világába (pontosan: ezúttal nem lineáris történetet játszunk végig, hanem szabad kezet kapunk), elindul egy számláló, a Ragnarok Timer. Ez kb. 1,5 óra alatt jár le, eddig van időnk kalandozni az adott korban, és utána jön a világvége, illetve, ha sikerült megszereznünk a szükséges speciális tárgyat, szembeszállhatunk Lokival, hogy megdicsőülve eljussunk végre a Valhallába.

Azaz a világvégét nem tudjuk megakadályozni, az mindenképp eljön, ám ha nem szedtük össze az említett ereklyét vagy nem sikerül legyőzni az amúgy igen kemény ellenfélnek ígérkező, hatalmas Lokit, akkor sincs gond: folytatódik tovább a játék, csak éppen egy másik korban. A korok itt azt jelentik, hogy más-más ellenfelekkel kerülünk szembe, illetve más-más tárgyakat készíthetünk. A tűz korában főleg tűztámadást használókkal és tűzfegyverekkel találkozunk, a jég és a méreg korában pedig ugyanígy fagyos/mérgező rémségekkel nézhetünk szembe, illetve ilyen jellegű fejlesztésekkel láthatjuk el cuccainkat. Amelyek egyébként nem vesznek el a korváltással vagy a világvégével, és amúgy is tárolhatjuk őket az általunk épített házban – merthogy építkezni is lehet. Avagy a Rune 2 túlélőelemeket és szerepjátékos elemeket egyaránt tartalmaz: ennünk, innunk, a hidegben ruháznunk kell, tutajokat, sőt hajókat barkácsolhatunk, és karakterünk szintet lép, készségekre tehet szert.

Mindezt pedig kooperatív módban is élvezhetjük, és a kampányon kívül lesz majd szabad játékmenetű PvE- és PvP-mód, illetve hagyományos, az első részből ismerős kompetitív multimeccseket is lejátszhatunk a Death Match-arénákban. Szóval ígéretes a projekt, csak éppen a játékmenet eddig nem túl meggyőző: a grafika elavult, az ellenfelek butáknak tűnnek, a mai akció-szerepjátékokhoz mérve túl primitív a harc, és túlságosan is sok dolgot ígérnek a fejlesztők a megjelenés utánra. Azaz lehet tartani tőle, hogy elsőre, a premierkor, csak egy teljes árú bétaverziót kapunk az Epic felületén. De azért reménykedjünk, mert a Rune 2-ben ott van egy nagyon élvezetes akció-túlélőjáték lehetősége! G

Túl sok volt a Trónok harca, azt lássuk be, vagy csak az egyik fejlesztő dolgozta így fel a válásának történetét.



AERITH ÉL!

FINAL FANTASY 7 REMAKE

[ÍRTA MCMACKO] **Minden idők egyik legkultikusabb játéka visszatér, a közönség pedig a lélegzetét visszafojtva várja, hogy milyen lesz a Square Enix renoválásának a végeredménye. Hamarosan mi is visszatérhetünk Midgar városába, Cloudék pedig az eddigi információink alapján jobb formában vannak, mint valaha!**

Kiadó: Square Enix **Fejlesztő:** Square Enix **Műfaj:** akció-JRPG **Megjelenés:** 2020.03.03.

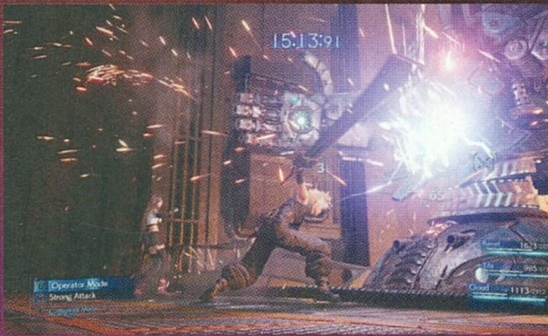
„Jó lenne, ha lassan a többiek is jönnének segíteni a harcban, mert az én derekam nem hajlik már olyan jól, mint 1997-ben."

A maga idejében a Final Fantasy 7 egy világra szóló csoda volt, amely a JRPG műfaját teljesen új szintre emelte. Bár a korábbi NES-re és SNES-re megjelent FF-epizódok kellettek az alapozáshoz, a modernizálást a FF7 hajtotta végre, és sok játékos a mai napig azt az élményt keresi az aktuális JRPG-kben, amit annak idején a PlayStation konzolon vagy kicsit később PC-n éltek át Cloudék társaságában.

Adja magát, hogy fejlesztőként egy ilyen témához újra hozzá kelljen nyúlni, de egy ehhez fogható hadműveletben azért benne van az emlékek meggyalázásának az esélye is. Nomura Tecujáék azért tudvalevően nem szoktak a kezük közül fércmunkát kiadni, de így is várhatóak elemi változások, amiket majd minden ősfanatikusnak le kell nyelnie.

Például az első legfontosabb differencia, hogy a remake első körben csak a Midgarban zajló eseményekre fókuszál. Ez érdekes fejlemény, hiszen a Final Fantasy 7 világa csak Midgar után nyílik ki igazán. Kérdés, hogy a nagyobb tereket, lokációkat és további városokat mennyi időbe telik majd kidolgozni, már ha a játék első felén ennyit dolgoztak a készítők. (Ez a valószínűleg következő generációs gépekre megjelenő folytatásokból fog majd csak kiderülni.) A másik nagy változás: pápát inthetünk a körökre osztott játékmenetnek, ami sokáig a sorozat védjegye volt. A natúr Active Time Battle helyett akciódús, bár taktikus megközelítést igénylő küzdelmek várnak ránk, miközben Uemacu Nobuo klasszikus taktusai forralják a fokozódó harci kedvünket. A taktikát az hozza majd be a valós idejű szeletelésbe, hogy idővel (ATB-jellegűen) tudjuk csak a tárgyakat és varázslatokat elsütni, ráadásul egy kicsit be is lassul ilyenkor a harc tempója – ezzel azért a régi és az új világ egy intuitív keverékben fog majd kiteljesedni. Aki viszont példának okáért a Kingdom Hearts akcióját szeretné viszontlátni, az használhat gombkombinációkat, hogy ne kelljen almenükben variálni két kardcsapás között. Fontos mozzanat lesz a karakterek váltogatása is, az ellenfelek más-más taktikát és támadást igényelnek majd az egyes harci fázisaikban.

Az E3 utáni izgalmak során aztán további lényeges információkat is csepegtettek Nomuraék. Fontos kiemelni, hogy az első fejezetre való fókuszálás mellett is bődületes tartalmat és asset-készletet fog felvonultatni a remake. A klasszikus helyszíneket mind-mind újrarajzolták a Square Enix modellezői, így az ismerős lokációk is frissként fognak hatni. Csak úgy, mint a karaktermodellek. A kockakezű, fafejű low-poly figurákat elfelejthetjük (jó hogy), helyettük jönnek a CG-színvonalú virtuális színészek, akik felszerelését, testalkatát is egy valósabb képhez igazították a művészek. Hírértéke volt például annak is, hogy Tifa dekoltázsát egy realistább, atletikusabb alkathoz formálták, persze méretek terén így sem kell majd szégyenkeznie a harcias kishölgynek. Sztori szempontjából is lesznek frissítések. A Sors őrzői például olyan szellemlények, akik eddig nem voltak a FF7 eredeti kánonjának részei, de Sepiroth-tal kapcsolatban is sok új jelenet és vízió fog felbukkanni. Emellett a dialógusok is kapnak egy alapos ráncfelvarrást, ráadásul a Clouddal adott válaszaink a korábbiaknál is jobban befolyásolják majd az események kimenetelét. A megjelenés még kicsit odébb van, de ha igazak a korábban szárnyakat kapott pletykák, akkor lehet, hogy nem csak a PS-tulajok fognak jól járni a két Blu-ray lemezen érkező gigászi felújítással... G



E3 2019

SEMMIRE NINCS IDŐD

12 MINUTES

[IRTA BÖJTI] **12 perc iszonyatosan kevés és egyszerre rengeteg idő. 12 perc alatt elveszítheted az állásod, balesetet szenvedhetsz, összeomolhat az egész életed. 12 perc alatt gyereked születhet, megházasodhatsz, egy nagy cég élére kerülhetsz. Vagy akár a házasságod is véget érhet, miközben elbúcsúzni sincs időd meg sem született gyermekedtől.**

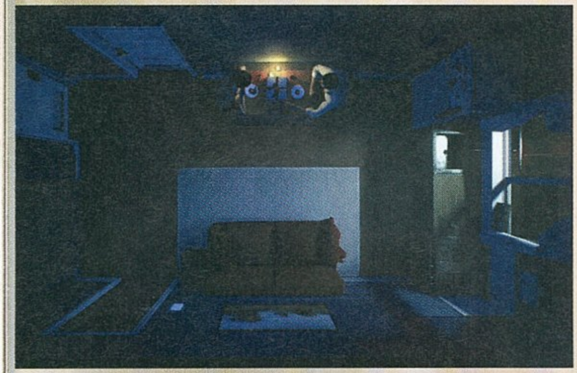
Kiadó: Annapurna Interactive **Fejlesztő:** Luis Antonio **Műfaj:** kaland **Megjelenés:** 2020

A 2019-es E3 egyik legnagyobb pillanata volt az egyszerűnek tűnő érzelmi hullámvasút, ami egy 2 perces trailerben elevenedett meg. A felülnézetes képsorok lényegében egyetlen lakásra összpontosítottak: férfi és nő vacsorázik, a nő átad egy meglepetéscsomagot, majd elszabadul a pokol. A férfi ugyanis tudja, mit takar a csomagolás, tudja, hogy gyermekruha, mert a feleség terhes. Tudja, hogy hamarosan érkezik valaki, aki rendőrnek adja ki magát, azt állítva, hogy a nő megölte az édesapját, majd végez a párossal. Miközben pedig a feleség hitetlenkedik, a támadó meg is érkezik, hogy bevégezze küldetését. Csakhogy a férfi visszatér egy korábbi időpontra, hogy újra átélje élete utolsó 12 percét. Hogy táncoljon a feleségével, hogy összevesszen vele, hogy összebújva élvezzék a pillanatot – hogy végül, mindig kicsit változtatva a történéseken, de megoldja a 12 perc rejtélyét.

HITCHCOCK IS ELÉGEDETTEN CSETTINTENE

A korábban a Ubisoft és a Rockstar kötelékében is dolgozó Luis Antonio azért hagyott fel biztos állásával, hogy az indie mezőnyt gyarapítsa friss és rendhagyó ötletekkel, a 12 Minutes pedig maximálisan eleget tesz ennek. Az eredeti elképzelés ugyan 24 óráról szólt, méghozzá egy egész szomszédságot véve a célkeresztbe, de végül maradt a jóval szűkösebb időkeret, illetve az apró terület. Aki pedig csak most csodálkozik rá erre a gyöngyszemre, az esélyesen nem figyeli a PAX East rendezvény eseményeit, ott ugyanis már 2015-ben bemutatkozott a játék, ami a közeljövőben meg is jelent volna – de Luis munkája végül támogatásra lelt a Journey-ért és a What Remains of Edith Finchért is felelős Annapurna Interactivetól. Az eredmény látható, hiszen évekkel korábbi állapotához képest a 12 Minutes sokkal érettebb, látványosabb, izgalmasabb és hatásosabb.

Egy apró apartman és kettő, majd plusz egy extra személy. Ha van kiváló példája a minimalizmusnak, akkor ez annak mondható.

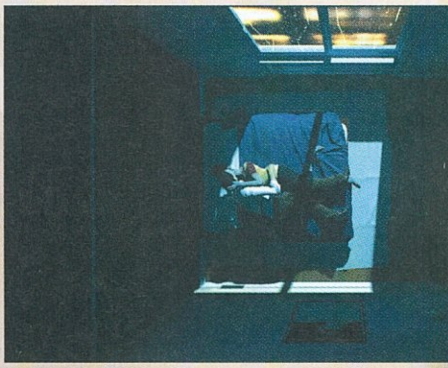


Gondolj bele, hogy 12 perc alatt milyen könnyen romokba dőlhet a teljes életed. A hitchcocki vízió is ezt dolgozza fel, de megoldást is nyújt.

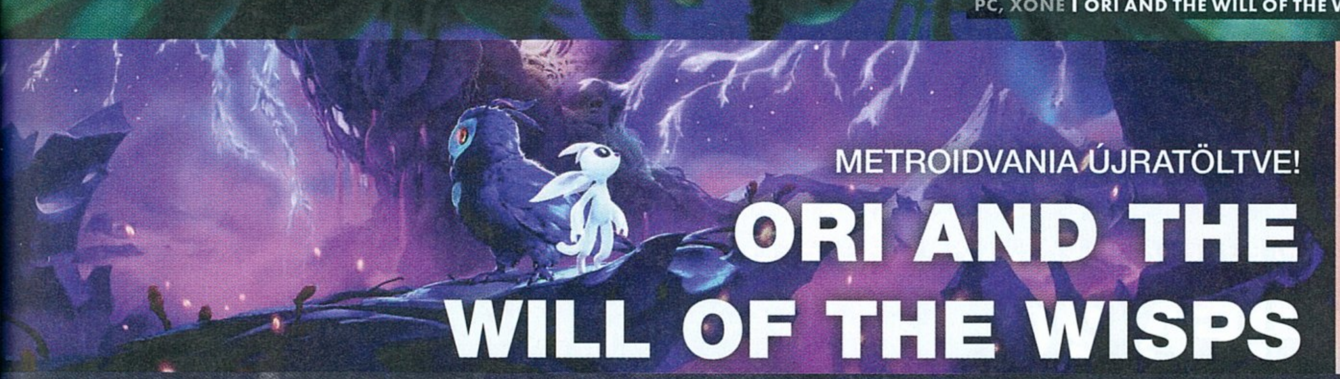
De miről is van szó? A kalandjátékban csak a férjet irányítjuk, méghozzá úgy, hogy minden egyes alkalommal új lehetőségeket kap a párbeszédekhez, így új témákat, új útvonalakat lehet nyitni. Emellett természetesen tárgyakkal is interakcióba léphetünk, sőt van olyan, amit zsebre lehet tenni a későbbi használathoz. De soha nem szabad elfelejteni, hogy mindösszesen 12 percünk van, semmiképpen sem több, de lehet, hogy kevesebb. Már csak azért is, mert minden mindenre hatással van, minden lépésünknek következménye lesz. Ha például barátságtalanul viselkedünk, egyedül állunk neki a vacsorának, azt a feleség is lereagálja, a szakadékot mélyítve ezzel kapcsolatunkban, ami természetesen odáig vezet, hogy csak még jobban elszabadulnak az indulatok.

KÍVÁNCSIAN VÁRJUK

Mindez pedig fantasztikusan hangzik, az egész olyan, mintha egy hitchcocki vízió elevenedne meg a videojátékos világban, egyetlen zárt területre koncentrálva, rengeteg elemmel, amik Kubrick filmjeire jellemzők. Sőt, még rendes omázsok is vannak, a lakásban például a Ragyogásra utaló nyomot is lelhetünk, ami azért értékelendő kikacsintás. Noha egy kör maximum 12 perc, lehetőség bőven van, ezt mutatja a belengetett 5-6 órás játékidő is, ami valljuk be, nem kevés, ha a cselekményt vesszük alapul. Mert ez azt jelenti, hogy a végigjátszás 25-30 körből jön ki, ahhoz viszont fenn kell tartani az érdeklődést és az izgalmat, a feszültséget, hogy mindez ne csapjon át unalmasba vagy önismétlődőbe. Ha viszont ez sikerül, egy minden téren egyedi és nagyon érdekes produkció van készülőben, ráadásul az Annapurna már nem egyszer bizonyította, hogy ért a hangulat megteremtéséhez, a történetmeséléshez. Rendben, ennél a címnél csak besegítenek, de a jelenlétük minden téren pozitív előjel, ahogy maga a trailer is. Várjuk szeretettel.



E3 2019



METROIDVANIA ÚJRATÖLTVE!

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

[ÍRTA MCMACKO] **Ori kalandjaival már PC-n és Xboxon is játszhattak a komoly kihívást kereső platformer-rajongók. A csodaszép grafika mellé társuló precíz ugrabugra mechanikák és akciók folytatódnak, a tét pedig Nibel erdején túl nyúlik ebben a nem mindennapi folytatásban.**

Kiadó: Microsoft **Fejlesztő:** Moon Studios **Műfaj:** akció-platformer **Megjelenés:** 2020.02.11.

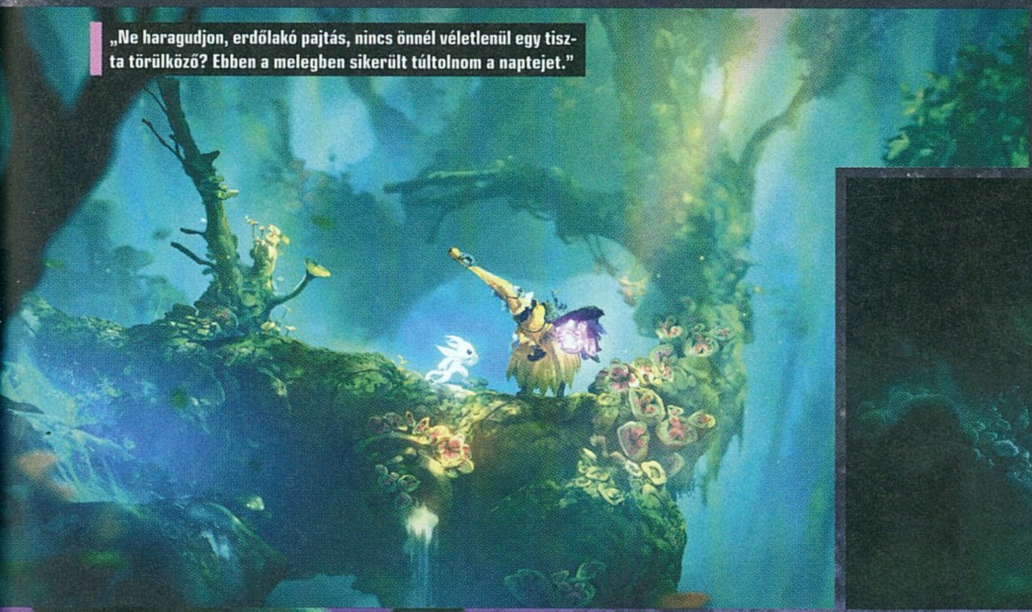
Állandóan megy a sírás-rívás, hogy a Microsoft nem kezeli elég ügyesen az exkluzívokra vágyó játékosok igényeit. Ám ezzel párhuzamosan sokan megfeledkeznek Oriról, aki a Microsoft két fő platformját, a PC-t és az Xboxot is meghódította az elmúlt években. Az Ori and the Blind Forest definitív kiadása már a Game Pass PC-s bétájában is elérhető, így ha még nem próbáltad volna az érdekes platformjátékot, akkor ez egy remek alkalom lehet elővenni az eredeti első epizódot.

De hogy mitől is volt érdekes az Ori? Egyrészről attól, hogy ügyesen mondta fel a metroidvania stílus receptkönyvét a maga szekvenciális felépítésével és organikusan szövögetett labirintusaival. A grafikáját is emlegetjük, mert a Blind Forest olyan volt, mint egy megelevenedett kifestőkönyv. Harmadrészt a nehézsége sem volt semmi. Emlékszem, az egyik első Xbox One-játékomként megszenvedtem vele. Többször markoltam miatta mérgemben a kontrollerre, mint kellett volna – a gamepad csak úgy recsegett-ropogott, mikor egy-egy adott szakaszt sokadjára sem sikerült behúznom. Nos, a folytatásban pont ezen pontok mentén szeretnének a Moon munkatársai továbbmenni, mindenből egy kicsit többet, jobban, ügyesebben, szebben prezentálva, hogy a Will of the Wisps csak fokozhassa az elődje értékeit.

Játékmenet tekintetében az Ori and the Will of the Wisps elég erőteljesen alapoz továbbra is a metroidos felderítésre, mellette pedig az újkori Rayman-játékok is felsejlenek, amikor a gameplay bemutatókban látott ugrálás és harc pereg a szemünk előtt. A korábbi epizód részben manuálisan menedzselhető „lélekkapocs" mentőhelyeit a folytatásban egy kényelmesebb félautomata mentős megoldás fogja majd felváltani, a fejlesztési rendszer pedig a Hollow Knight mintájára lesz kialakítva. Hiába, no, a bogaras indie-csoda úgy látszik, nemcsak meríteni tudott a műfaj nagyágyúiból, de egyediségével vissza is hat az egy ligával feljebb versenyzők játékaira is.

Az idei E3-as bemutató egyébként erőteljesen fókuszált a nagy szörnyekre, akik köztes mumusként, vagy nevezetes főellenfélként fognak borsot törni Ori, és ezáltal a mi orrunk alá. Rettenetes magasságok-mélységek, dinamikus, olykor a pályaelemeket is alaposan átmozgató akciók kerültek terítékre, és a prezentáció alapján teljes képernyőket betöltő, csodásan (vagy inkább rémesen?) animált szörnyetegek elől fogunk menekülni, majd a kulcspillanatokban ellentámadásba lendülni. A bemutató végén Ori egyébként az előző részben rettegett Kuro fiókájával, Ku-val repül csodás vidékek felett: ez a jelenet is egyfajta szimbóluma a folytatás szemléletének. A fejlesztők a Will of the Wispsben szeretnék a felfedezést a Nibelen túli vidékekre fókuszálni.

Az új Ori-epizód fejlesztéséhez csatlakozott időközben az AM2R (nem hivatalos Metroid 2-remake) fejlesztő zsenije is, így feltételezhetően a kapcsolat csak erőteljesebb lesz a műfaj ősének irányába. A bécsi Moon Studios amúgy a saját maximalizmusától nehezen tud szabadulni, a folyamatosan újra- és újratervezett pixelpontos akciók, az iteratív megoldással fejlesztett pályadizájn és az első rész remek mivolta garantálja, hogy az Ori and the Will of the Wisps az elődhöz méltó Microsoft-exkluzív legyen. Természetesen a jövő év februári megjelenéshez azonnali Game Pass-hozzáférés is dukál a két platformon, ezzel is erősítve a Xbox szolgáltatáskészletét.



„Ne haragudjon, erdőlakó pajtás, nincs önnél véletlenül egy tiszta törülköző? Ebben a melegben sikerült túltolnom a naptejet."

E3 2019

FELFEDEZŐÚT KÜLÖNÖS VIDÉKEKEN

FIFA 20

[ÍRTA GEBBBE] Nagy szívfájdalmamra elmaradt az NHL visszatérése PC-re, az idei E3 nem tartogatott olyan jellegű meglepetést, mint tavaly az NFL-franchise. Helyette a FIFA 20 kavarta fel az állóvizet a VOLTA névre hallgató játékmóddal, amelynek az volna a feladata, hogy elvigye a hátán a soron következő részt.

Kiadó: EA Sports **Fejlesztő:** EA Vancouver, EA Romania **Műfaj:** sport, szimulátor **Megjelenés:** 2019.09.27.

Na, szép! Nem elég, hogy már otthon is az asszony hordja a nadrágot, de mostantól a FIFA-ban is csajok fognak szétalázni...

Mindenek előtt azonban köszönjünk el végleg az előző konzolgenerációtól, avagy az Xbox 360-as és a PS3-as masináktól. A FIFA 20 ugyanis már semmilyen formában nem fogja képviseltetni magát ezeken a gépeken, így biztosan lesz pár delikvens, akiket a tény generációváltásra fog késztetni. Valljuk be, hogy a FIFA 15 óta már csak a keretek frissítését bírták el ezek a hardverek, de ezáltal azért pár bőrt még így is le lehetett húzni a játékosokról. Mostantól ennek vége, tehát drága sporttársak, kezdjetek el félretenni az új vasakra! Azt még hozzátenném, hogy a Nintendo Switch-verzió ennek ellenére hasonló megoldással kerül majd a polcokra, így az új VOLTA-módot sem fogja tartalmazni.

NA, DE MI IS EZ A VOLTA?

Gyakorlatilag visszatér a FIFA 98-ból ismert teremfoci, de meg lesz spékelve a FIFA Street-játékok fineszességével és az utcahangulattal. A hangsúly tehát a kis területen lefolytatott játékon és a kreativitáson lesz, ahol meg kell majd csillantani a cselező képességeinket, ha pedig eddig nem ez volt a fő profilunk, akkor ideje beletanulunk. Ha hinni lehet a híreszteléseknek, akkor persze nem kell minden erőnket ennek szentelni, mert egy kicsit földhözragadtabb módon, a futsal keretein belül vezethetjük át magunkat az utcák „kegyetlen” világába, az ehhez való kisebb stadionokban. Ahogy a Journey-ben is tapasztaltuk, itt is saját karaktert kell majd létrehoznunk, fejlődésünket egy narrációval kísért történetben követhetjük, rengeteg karaktervariálási lehetőséggel. Ha ehhez nincsen kedvünk, akkor ugyanúgy játszhatunk majd sima mérkőzéseket ebben a módban is, 5 az 5, 4 a 4 vagy 3 a 3 elleni formációban.

A FIFA 20 nagy tartalmi újítása a VOLTA, vagyis az utcai foci lesz, melyet a kötetlenebb játékmódok mellett a futsal szabályai alapján is űzhetünk.

AZÉRT LESZ FOCI IS?

Természetesen lesz. Azonban, ha most azt várjátok, hogy leírom a FIFA-megjelenések előtti szokásos maszlagot, akkor csalódni fogtok. Amellett, hogy bemutattam a húzónak szánt VOLTA módot, biztosan kíváncsiak vagytok az őszinte véleményemre is a játék többi részeivel kapcsolatban. Meglátásom szerint hatalmas és égbekiáltó változásokra nem kell majd számítani. Lehetne itt beszélni a védekezés ilyen meg olyan megújításáról, a hatékonyabb lövésekről, a labda fizikájáról, de akár a gyepszőnyeg növekedéséről is. Összesen két szimpatikus dolog ragadta meg a figyelmemet. Elsőként például a fenomén játékosok fura cselkombinációi fognak kicsit reálisabban kinézni. Értem ezalatt, hogy szürreális, már-már bohózatba illő ismételt trükköket nem fogunk látni. A nagyágyút persze emellett is a végére hagytam. Ugyanis végre dinamikus időjárásra számíthatunk, köszönhetően a Frostbite motor adta lehetőségeknek. A rendszer a Battlefield 5-ben már jól vizsgázott, így biztosan jót fog tenni egy lagymatag nyári mérkőzésen, ha a nyakunkba szakad az égi áldás. Megváltozik a labda viselkedése, a kapus kesztyűje csúszósabb lesz, mi meg lőhetünk majd jó távolról, ha a száraz pályán nem sikerült közelebb menni az ellenfél 16-osához.

TUTI VÉTEL?

A Bajnokok Ligája-licenc továbbra is az EA tulajdona, valószínűleg az Európa Bajnokság sem fog kimaradni a frissítések sorából, és a VOLTA is ígéretes annyira, hogy mindenképp tenni kell egy próbát a FIFA 20-szal. A mai lehetőségeknek hála ezt már egy kisebb havidíjért is megvalósíthatjuk, ami a próba során talán elég lesz a döntéshez. G

E3 2019

BOSSZÚÁLLÓK, GYÜLEKEZŐ!

MARVEL'S AVENGERS

[IRTA DZSÉJT] **Sok titkolózás után az E3-on végre leleplezték a Crystal Dynamics és az Eidos Montreal közös gyermekét, a Marvel's Avengerst, de az öröm elmaradt, mert bár a trailer nem nézett ki rosszul, magáról a játékról még most sem tudunk sokkal többet, mint az E3 előtt.**

Kiadó: Square Enix **Fejlesztő:** Crystal Dynamics/Eidos Montral **Műfaj:** akció **Megjelenés:** 2020.05.15.

Megértjük szegény Bosszúállókat: mi is elég morcosak lennénk, ha a rajongóink már ránk sem ismernének az új külsőnk miatt.

A Marvel világa ugyanolyan hálás témája lehetne a videojátékos iparnak, mint a DC univerzuma, mégis, sokáig nem sikerült ezen a fronton olyasmit villantani, mint a Rocksteady Arkham-sorozata, vagy éppen a NetherRealm Injustice-duója. De a változás szele már feltámadt, hiszen a Sony tavalyi Marvel's Spider-Manje minden téren kiváló játék lett.

És akkor itt van most ez a Marvel's Avengers. A mozis dömping mellett erre a címre az ember azonnal felkapja a fejét, beindul a fantáziálás arról, hogy milyen lesz majd Vasembert vagy Thort irányítani, ki lesz az ellenfél, milyen zúzásokat lehet véghezvinni Hulkkal. És persze lesi a netet az infók után, várja a leleplezést, majd... Puff, kaptunk egy látványos, de a játékról nem sokat eláruló trailert, meg néhány hangzatos, de a szkepticizmusunkat alaposan megpiszkáló ígéretet.

EGY MÁSIK UNIVERZUM

A trailert látva mindenki azonnal konstatálhatta, hogy a főhősök, azaz Vasember, Amerika Kapitány, Thor, Fekete Özvegy és Hulk (ez az alapfelállás, de csatlakozik még a bandához Hank Pym, azaz a Hangya is) nem úgy néz ki, mint a filmekben. Ez még persze nem akkora baj, hiszen a készítők hamar leszögezték, hogy az Avengers önálló történet, nem az MCU, vagyis a Marvel Filmuniverzum része. Ettől függetlenül persze, petíció indult a filmes dizájnokért.

A sztori szerint a Bosszúállók éppen nagy hacacáré mellett ünneplik vadonatúj főhadiszállásuk megnyitását, amikor beüt a baj. Hőseink ezt sajnos járulékos veszteségek árán sem tudják elhárítani, ami természetesen rossz PR-t hoz magával. Az ünnepelt hősökből közellenségek lesznek, így kénytelenek visszavonulni. Persze a Földnek pár évvel később újra szüksége lesz a legnagyobb hőseire, hiszen, ha a jó tétlen, a gonosz huncutkodni kezd, így az olyan kellemetlen figurák, mint a Förtelem vagy Kiképző, előbújnak és gyorsan dorbézolni kezdenek.

EGYÜTT ÉS EGYEDÜL

Az Avengersben a fent felsorolt szuperhősök mindegyikét az irányításunk alá vehetjük a játék során, mi több, testre szabhatjuk őket, képességeiket fejleszthetjük. Az alkotók szerint, hála az eltérő képességeknek és felszereltségnek, a játékélmény teljesen más lesz Thorral, mint mondjuk Natashával. Ami nem meglepő, hiszen itt aztán tényleg nagyon másmilyen karakterekről van szó. Az egyik isten, a másik high-tech kütyüket használ, a harmadik mindent lezúz, és így tovább. Szóval adódik a kérdés, hogy hogyan fogják kiegyensúlyozni ezeket az eltérő karaktereket? Hiszen, amíg egy mezei fogdmeg Nat számára kihívást jelenthet, az Thornak olyan, mint egy esti bowling-győzelem.

Sajnos a magából a játékmenetből az E3-as trailerben csak néhány villanást láthattunk, a Comic-Conon is csak apró szivárgás volt, így nehéz biztosat állítani erről a „eltérő játékstílus" dologról. Azt viszont már tudjuk, hogy a kampányt csak szóló módban vihetjük végig, míg a kooperatív mókára (összesen négyen állhatunk össze) a mellékküldetések között találhatunk rá, de a Crystal Dynamics szerint lesz egy önálló online része is az Avengersnek, amit folyamatosan támogatnak majd ingyenes tartalmakkal (karakterek, pályák), plusz lesz hozzá mikrotranzakció, de loot boxoktól és pay-to-win tartalmaktól nem kell tartanunk.

VÉGJÁTÉK

Egyelőre sajnos nehéz konkrétan megjósolni, miféle játék lesz a Marvel's Avengers. A látottak nem lelombozóak, de egyáltalán nem informatívak. Persze a 2020 májusi megjelenés még iszonyú messze van, nem is kell már most mindent megtudnunk a programról, viszont az eddigiek alapján talán reménykedhetünk abban, hogy a Spider-Man után kapunk egy újabb remekbeszabott Marvel-játékot.

E3 2019

PARA A POKOLBAN

DARKSIDERS: GENESIS

[ÍRTA SIKLARA] **Az apokalipszis lovasai ősszel egészen újszerű formában térnek vissza. Az E3-on leleplezett Darksiders: Genesis egy felülnézetes akció-RPG, ami egyszerre előzmény és mellékág, és amelyben végre színre lép a pisztolyforgató negyedik lovas, Strife.**

Kiadó: THQ Nordic **Fejlesztő:** Airship Syndicate **Műfaj:** szerepjáték **Megjelenés:** 2019

A Vigil Games, majd a THQ csődje után részben exvigilesekből verbuválódott Gunfire Games berkeiben készült Darksiders-sorozat egy borzasztóan élvezetes hack 'n' slash, illetve akció-kaland hibrid, amely 2010 óta három részt ért meg. Az eddig külső nézetes széria most több szempontból is perspektívát vált, hiszen nem elég, hogy a Darksiders: Genesis a korábbi három résztől eltérően felülnézetes kamerát használ á la Diablo, de a co-op multi és a lootrendszer is központi szerephez jut. Á la Diablo. Ennél persze árnyaltabb a kép, ráadásul a játék nem is folytatás, hanem a fő sorozatot kiegészítő előzmény, amit az Airship Syndicate (Battle Chasers: Nightwar) csapata, avagy lényegében az eredeti alkotó, Joe Mad készít.

APOKALIPSZIS, SOKADIK FELVONÁS

Mindig az a frányа világvége! Ezúttal Lucifer, a pokol királya nem bír magával, és készül megbontani az egész teremtett világ létét biztosító Egyensúlyt, méghozzá oly módon, hogy pokolszerte tekintélyes erővel ruházza fel a rá felesküdött főbb démonokat. Szerencsére valahányszor ilyen horderejű disznóság történik, eljönnek az apokalipszis lovasai, hogy a Megperzselődött Tanács megbízásából rendet vágjanak. Ezúttal War és az eddig csak a Darksiders 3 néhány átvezetőjében felbukkant Strife kapja a nemes feladatot, hogy információt gyűjtve és démonvérben gázolva felgöngyölítse a pokol bugyrainak legmélyére vezető démoni összeesküvést, ezzel elhárítva a világvégét.

A sorozat kronológiájának szempontjából további érdekesség, hogy közvetlenül azután járunk, hogy az angyalok és démonok természetellenes frigyéből született négy lovas felesküdött az Egyensúlyt őrző Tanács szolgálatára. Szolgálatukért cserébe elképesztő erőt kaptak, amelyet azonban tragikus módon először a saját fajtájuk kiirtására voltak kénytelenek használni.

UGRA-BUGRA ÉS DARA

Lehet spekulálni, hogy teljes értékű folytatás helyett vajon azért egy könnyedebb fejezetet kapunk-e legközelebb, mert a harmadik rész alulmúlta a kiadó elvárásait, mindenesetre Strife bemutatkozó játéka sem tűnik rossznak, sőt! Nem leszünk végig beszorítva a pokolba, hanem az ezúttal négy fő területre, és azokon belül tizenhét kisebb helyszínre bontott világot most vehetjük először szemügyre az első Darksiders kataklizmikus eseményei előtt. Egyjátékos módban szabadon váltogathatunk a pisztolyaival precíz lövéseket leadó Strife, valamint fivére, a tömegoszlatásra kiválóan alkalmas bazi kardot lóbáló War között, akik amerre mennek, angyalok és démonok hullahegyeit hagyják hátra. Kétfős co-opban játszva értelemszerűen egyikünk War, másikunk Strife, de ennek és a felülnézetes rögzített kamera ellenére a játékmenet lényege alig változott. Megyünk és gyakunk, ellenfelekből hulló orbokat, felszerelést és más finomságot gyűjtögetünk, ügyességi részeket ugrálunk végig, valamint metroidvaniásan visszacaplatunk a korábbi helyszínekre, ahol új képességek és tárgyak birtokában további utakat nyitunk meg.

> Történetét tekintve a Darksiders: Genesis egy előzmény lesz, melyben War, Death és Fury után a negyedik lovast, Strife-ot is megismerhetjük.

Újdonság gyanánt a főellenfelek és a minibossok úgynevezett Core-okat dobnak, melyeket statjaink növelésére vagy státuszeffektek aktiválására használhatunk. Amiből az új formátumnak köszönhetően talán kevesebb lesz, azok a fejtörők, bár a hasonló játékokra gondolva és a Prince of Persiás beütés fényében ez sem kizárható.

A komor téma ellenére ezúttal is színpompás és egyedi látványvilágú, valamint kellemesen pörgősnek tűnő Darksiders: Genesis még idén megjelenik, méghozzá egy sor platformra, részemről pedig alig várom, hogy a negyedik lovast is megismerhessem! G

„Ácsi! Az oké, hogy a gameplayt a Diablóból nyúltuk, de arról nem volt szó, hogy mindenféle ördögi rúnák is lesznek mellé!"

E3 2019

FELÉPÍTENI EGY MESSZI-MESSZI GALAXIST

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

[ÍRTA BRITPOPPER] **Mivel a kilencedik Star Wars-film, a Skywalker kora még idén decemberben befut a mozikba, természetesen nem maradhat el a belőle készült LEGO-adaptáció sem, azonban a The Skywalker Saga nem csupán egy, hanem egyenesen kilenc filmet sűrít kedvenc építőkockáink világába!**

Kiadó: Warner Bros. Interactive Entertainment **Fejlesztő:** TT Games **Műfaj:** akció-kaland **Megjelenés:** 2020

Utoljára a The LEGO Movie 2 Videogame tesztemben méltattam a TT Games (korábban Traveller's Tales) hozzáállását, hiszen sikeresen reformálták meg a LEGO-játékokat, úgy, hogy közben tökéletesen hűek maradtak az eredeti, szabadabb, már-már open world játékmenethez. A TT egyértelműen akkor lépett a siker útjára, mikor 2005-ben megjelent az általuk fejlesztett LEGO Star Wars: The Video Game, és onnantól kezdve évente hoztak tető alá egy-két LEGO-játékot. Én is tisztán emlékszem még, hogy öcsémmel vállvetve, egyetlen billentyűzeten toltuk végig a Star Warst, miközben rengeteg időt beleöltünk a gyűjtögetésbe és az extra karakterek feloldásába. Azonnal megfogott a program bája, a grafikus poénok és a helyzetkomikumok sokasága – a készítők remekül éreztek rá arra, hogy mekkora potenciál lappang abban, ha a gyerekeket a fizikális építkezés után a virtuális térbe csalogatják.

Hogy mi? Valaki azt mondta, hogy szereti az Ewokokat? Pilóta, irányítsa az AT-ST ágyúit a célszemélyre, tüzelésre felkészülni!

Számtalan nagyobb film kapott azóta LEGO-adaptációt, a kezdeti jópofa, humoros, gyűjtögetős, minimális agytornát igénylő feladatokkal megpakolt játékok azonban egy idő után kezdtek érezhetően ellaposodni. Sokáig egy kaptafára készültek, majd a Gyűrűk Urával sajnos szinkront is kaptak a minifigurák – hála az égnek, úgy néz ki, ez most kimarad. Nem lehet éveken át ugyanazt a formulát lenyomni a játékosok torkán anélkül, hogy emiatt el ne kezdjenek érkezni a negatív visszhangok (az EA erről többet tudna mesélni), így a The LEGO Movie 2 Videogame pont a lehető legjobb időben érkezett ahhoz, hogy új életet leheljen a műfajba. Ezt követi most a The Skywalker Saga, mely remélhetőleg megtartja az elõd összes pozitív tulajdonságát.

FÉNYKARDOK ÉS ÉPÍTŐKOCKÁK

Érdekesség, hogy a hagyományos nézet mellett az egyik legnagyobb újdonság az lesz, hogy a karaktereket immár TPS-külsőben irányítva is kalandozhatunk a pályákon (szabad kameraforgatással), erre viszont külön kíváncsi leszek a kamerakezelés miatt, ami azért sosem volt igazán a LEGO-játékok erőssége – főleg a dinamikusan pocsék osztott képernyős partikban. A kilenc film kilenc régiót ölel fel, mindegyikben két-három bolygóval, amik között bármikor szabadon barangolhatunk. Filmenként öt pálya áll majd rendelkezésünkre – ez mondjuk, a The Complete Saga filmenkénti hat pályájához képest kisebb visszalépés –, viszont bejárhatunk csillagrombolókat, teljesen új területeket is, amik eddig nem kerültek bele a LEGO Star Wars-játékokba. Már belengették például a Naboo víz alatti jelenetét, de biztosan jön majd mellé jó néhány változatosabb helyszín is. Sőt, a korábbi pályákat is átdolgozzák, szóval, aki kimaxolta az összes eddigi Star Wars-adaptációt, még az is felfedezhet újabb érdekességeket.

A legnagyobb kérdés viszont az, hogy az új perspektíva mellett pusztán a név elegendő lesz-e a sikerhez, és nem csupán egy sokadik LEGO Star Wars-játék érkezik-e menetrendszerűen? Bizakodásra adhat okot – már ha megtartják, persze – a már behozott szabadabb, kötetlenebb játékmenet és hogy a Csillagok Háborújának utolsó két epizódja (már beleszámolom a decemberit is) építőkockás környezetben nem került még feldolgozásra, szóval a lehetőségek tárháza kvázi legalább annyira végtelen, mint az univerzum. Nagyon remélem, hogy megtartják a sandbox játékmenetet és a tonnányi, színes ládákba pakolt különféle gyűjtögetnivalót (figura, tárgy, fegyver, épület stb.), amiktől a The LEGO Movie 2 Videogame végén már szivárványt hánytam. Ha az Erő jövőre a TT Gamesszel lesz, és a The Skywalker Saga tovább viszi az újító elgondolást, akkor a Star Wars Jedi: Fallen Order mellett még egy igazán szórakoztató és maradandó Star Wars-játékra van kilátás!

E3 2019

SZVICCS-ATÉRŐK MINDEN MENNYISÉGBEN

NINTENDO

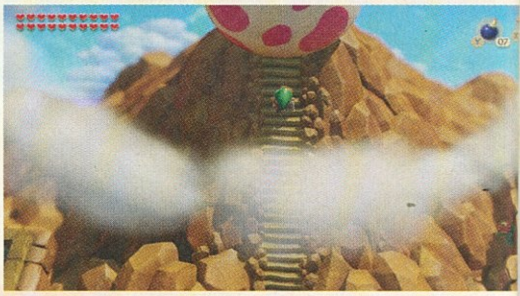
[ÍRTA DRAG] **Gamerként mindig szomjazunk valami frissre, ugyanakkor a már ismert, de rég nem tapasztalt ízeket is szívesen fogadjuk. A Nintendo az idei E3-on úgy tűnik, ez utóbbi tényt tartotta szem előtt, hiszen csupa rég nem látott sorozatot és remake-et húzott elő a puttonyból – meg egy-két újabb Switch-portot.**

Ahogy ahhoz az elmúlt években már hozzászokhattunk, a Nintendo ott is volt az E3-on, meg nem is – idén is a mostanság bevált receptet alkalmazták, vagyis volt standjuk, sőt élő helyszíni bemutatókkal is szolgáltak, ténylegesen azonban nem léptek színpadra, hanem egy előre felvett Nintendo Direct-adásban tárták elénk újdonságaikat. Azt már előre tisztázták, hogy hardverbejelentéssel nem készülnek, kizárólag a szoftverekre fognak fókuszálni (szerencsére előbbire sem kellett sokat várni, lásd keretes anyagunkat!), játékokból viszont akadt bőven, köztük néhány újdonság is. Lássuk, mi mindennel készült a kiotói konzolgyártó az expóra!

GERALT, A MARKOMBAN VAGY!

Szokatlannak tűnhet, hogy nem egy Nintendo-játékkal indítunk egy Nintendo-összefoglalót, ám van itt egy olyan cím, ami egyrészt sokak nagy kedvence, másrészt rengetegen várták már a bejelentést, ezért érdemes hamar túlesni rajta. Hölgyeim és uraim: immáron hivatalos, hogy hamarosan akár a buszon vagy nyaralás közben is élvezhetjük a The Witcher 3: Wild Hunt által nyújtott örömöket, érkezik ugyanis a Complete Edition névre hallgató Switch-verzió, amely tartalmilag teljesen megegyezik az eddigi változatokkal, benne az összes megjelent kiegészítővel. A hardveres korlátok miatt néhány ponton persze kicsit vissza kellett venniük a CD Projekt RED-es srácoknak a látványból, így a növényzet sűrűsége és a látótávolság tekintetében némileg visszafogottabb lesz ez a verzió, amely handheld módban 540p, dokkolva pedig 720p felbontásban fut majd. Ezt leszámítva azonban inkább az interfész és az irányítás terén fogunk csak különbségeket tapasztalni, a fejlesztők hamisítatlan The Witcher 3-élményt ígérnek. Hogy mikor? Azt pontosan még nem tudni – ha hihetünk a pletykáknak, akkor szeptember végén érkezhet a port.

Ha már portok: bejelentettek néhány egyéb izgalmas átiratot is a platformra – na, nem mintha ilyen tekintetben eddig gyengén teljesített volna a konzol. A közeljövőben olyan népszerű címek fogják tiszteletüket tenni Switchen, mint a Spyro Reignited Trilogy, az Alien: Isolation, a Resident Evil 5, a Resident Evil 6 vagy Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, lesz tehát mit pótolni azoknak, akiknek eddig kimaradtak ezek a játékok.



ÚJ VILÁGOK – MEG PÁR RÉGI

Szó szerint új vizekre evez az Animal Crossing-széria, a Nintendo életszimulátorának legújabb darabja, az Animal Crossing: New Horizons ugyanis egy lakatlan szigeten fog játszódni. Az persze nem újdonság, hogy az új rész Switchre érkezik, hiszen még tavaly jelentették be, most azonban végre címet és egy komolyabb bemutatót is kapott.

„Pajtás, az oké, hogy a fenekemet stírolöd, de a nagy bambulás közepette igazán figyelhetnél arra, hogy a virágokat locsold."

Az új trópusi környezet már önmagában hoz egy kis frissességet a franchise-ba, de a látványt tekintve is ez lesz az eddigi legrészletgazdagabb epizód, amit minden eddiginél komolyabb testreszabási lehetőségekkel igyekeznek feldobni a fejlesztők – ráadásul nem csak a karakterünket illetően, hiszen immáron a kinti tereket is berendezhetjük bútorokkal. A New Horizons egyik legizgalmasabb újítása a NookPhone, amely lényegében egy virtuális okostelefon, rajta különféle applikációkkal: lesz többek között kamera, térkép és receptfüzet is, de a mulitplayer funkciókat is ezen keresztül érhetjük majd el. Kiderült végezetül az is, hogy az új Animal Crossing a vártnál kicsivel később érkezik: 2019 helyett csak 2020 márciusától játszhatunk vele.

Szintén ismert cím volt a felhozatalból a Luigi's Mansion 3, mely a hordozható második rész után az első „nagygépes" folytatása a Gamecube-os eredetinek. Maga a játék méltó is ehhez, hiszen nem elég, hogy a szellemirtó porszívóval felszerelt Luigi legújabb kütyüje, a Poltergust G-00

CSAK LÁJTOSAN

Nagyon régóta pletykáltak már arról, hogy nagyban készül egy új Switch-modell, és bár az E3-on még nem esett róla szó, pár héttel később végre bemutatták: ez volna a Nintendo Switch Lite. A leglényegesebb, hogy a „lájtos" kivitel nem hardveresen jelent visszalépést, hanem funkcionálisan, a Lite ugyanis kizárólag handheld módban használható – dokkolni (és így tévére kötni) sem lehet, illetve leválasztható Joy-Con kontrollerek sincsenek rajta. A kijelző picit összement (6,2 hüvelyk helyett 5,5 hüvelyk), az akkumulátor cserébe némileg jobban bírja, illetve normális D-pad is került a masinára, melyet nyilvánvalóan azoknak szánnak, akik nem otthoni konzolként, hanem kifejezetten hordozható gépként szeretnék használni a Switchet. Ők szeptember 20-tól, az eddigi ár kétharmadáért vihetik haza a Lite-ot, méghozzá három különböző színben.

Geralt meg volt győződve arról, hogy a Switch-verzióban nem fog ellátni addig a messzi kilátóig. Nos, szerencsére tévedett!

új funkciókkal bír, de maguk a helyszínek is jóval nagyobbak és szerteágazóbbak, mint eddig – emiatt alapjáraton hosszabb kalandra készülhetünk, mint a 2013-as Dark Moon, amely ezúttal egy hotelben fog játszódni. A jó hír: még 2019-ben, egészen pontosan halloweenkor indulhatunk kiszabadítani Mariót és barátait King Boo fogságából.

Az idei ősz belső fejlesztésű zászlóshajói a The Legend of Zelda: Link's Awakening, illetve a Luigi's Mansion 3 lesznek a Nintendo platformján.

Láthattuk a még mindig meseszép The Legend of Zelda: Link's Awakening remake-et, amely imádni való feldolgozásának ígérkezik az 1993-ban megjelent gameboyos epizódnak, retró stílussal, de modern kidolgozással és effektekkel. A fejlesztők igyekeznek hűek maradni az eredetihez, de apró finomításokra azért számíthatunk, mint például a tündéres üvegek, a több szív, az újragondolt minijátékok, valamint a pályaszerkesztő, ahol saját dungeonöket építhetünk, hogy aztán jutalom fejében nyomjuk le azokat időre. Szerencsére nem is kell már sokat várni rá: a Link's Awakening szeptember 20-án érkezik.

ANTIHŐSÖK ÉS SÁRKÁNYOK

Az igazi újdonságokat inkább a külsős kiadók szállították – például Szuda „Suda51" Góicsi, és a Grasshopper Manufacture, akik leleplezték a No More Heroes harmadik részét. Az idén januárban megjelent spinoff, a Travis Strikes Again: No More Heroes már óvatosan belengette a folytatást, amit most be is mutattak – tíz évvel és két konzolgenerációval később kap újból számozott folytatást a széria. A rajongók ebből ki is találhatták, hogy 2020-ban érkezik a No More Heroes 3, melyben Travisnek egy minden eddiginél komolyabb fenyegetéssel kell szembenéznie – a fejlesztők a Bosszúállók idegen inváziójának léptékével példálóztak. De más téren is szintet lép a játék, hiszen visszatér a második részből hiányzó nyitottabb világ, így mellékküldetésekre is számíthatunk a sztori mellett.

Jöhet még egy nagy visszatérő? Igen, úgy tűnik, a Nintendo ezúttal ezt a tematikát választotta, bemutatkozott ugyanis a 2018 végén bejelentett Panzer Dragoon Remake is. Az eredetileg 1995-ben, Sega Saturnra megjelent óriási kultjáték modernizált változata elsősorban a látvány és az irányítás tekintetében lép majd előre, a rail shooter játékmenet és a sárkányos fantasy történet azonban természetesen marad. A lengyel Forever Entertainment gondozásában készülő Switch-verzióra 2019 végén számíthattok, a jövőben pedig a második rész, a Panzer Dragoon 2 Zwei is hasonló, modernizált változatot kap majd.

...MEG EGY KIS MEGLEPETÉS A VÉGÉRE

Hogy jó szokás-e, avagy sem, azt mindenki döntse el maga, mindenesetre tény, hogy az elmúlt években már a Nintendo is rászokott arra, hogy belenget egy-egy korai stádiumban lévő nagyobb címet. Ilyen volt például két éve a Metroid Prime 4, amely azóta nemhogy közelebb került a befejezéshez, hanem konkrétan újra kellett kezdeni – ez év elején a fejlesztést átvette az eredeti trilógiát is jegyző Retro Studios a Bandai Namco Studiostól. Ez az eset is bizonyítja, hogy egy korai leleplezés elég könnyen el tud sülni a visszájára is – a példákat mindenki hosszasan tudná sorolni. Na, de vissza 2019-be és az E3-as Nintendo Direct végére, ahol ugyanis teljesen váratlanul bejelentették, hogy készül a The Legend of Zelda: Breath of the Wild folytatása – sőt egy rövid, sejtelmes és igencsak darkos hangulatú teaser videót is láthattunk belőle. Az egyelőre cím nélküli második rész eredetileg DLC-nek indult, de aztán annyi ötlettel rukkoltak elő a fejlesztők, hogy végül teljes értékű folytatást készítettek belőle. A Breath of the Wild-utód ugyanabban a világban játszódik, mint az első rész, ám egy teljesen új sztorival és új gameplay-elemekkel fognak csavarni az egészen, és megtudtuk azt is, hogy a fejlesztőcsapat sokat merített a Red Dead Redemption 2-ből – kíváncsian várjuk, hogy ez miként csapódik majd le a végleges játékban.

Ezek voltak tehát a legérdekesebb bejelentések a Nintendo E3-as műsorából. És bár a first-party címeket tekintve kicsit hiányoltuk az igazi újdonságokat, összességében azért nyugodtan dőlhetünk hátra: Switchen a következő esztendőben is bőven lesz mivel játszani. ◘

MENJ A POKOLBA!

HELL LET LOOSE

ADATOK

KIADÓ **TEAM17 DIGITAL LTD.** – FEJLESZTŐ **BLACK MATTER PLY LTD** – MŰFAJ **FPS** – MEGJELENÉS **2019.06.06.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9700 FORINT.**

[IRTA **WILSON**] **Százfős sereggel és több négyzetkilométeres csataterekkel invitál vissza a második világháborúba a Hell Let Loose, az ultrarealisztikus hardcore shooter, ami olyan háborús élményt ígér, amilyenhez hasonlót korábban még egy játék sem tudott megadni. De ilyen ígéreteket egyáltalán be lehet tartani?**

Amilyen gyorsan jött, olyan gyorsan el is tűnt – vagy legalábbis kívülről így tűnik az a második aranykorszaknak tűnő éra, amely a második világháborús shooterek egy évtizedes kényszerpihenője után köszöntött be, esetenként filmszerűség helyett a realitást tolva előtérbe, vagy épp feltámasztva a klasszikus FPS-korszak elemeit, amikor még a játékosok tudása jobban dominált, mint az RPG-kből kölcsönzött perk és skillfa alapú küzdelem.

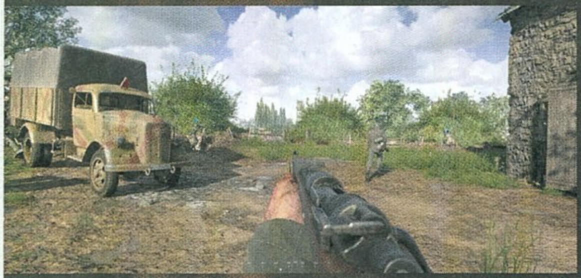
A Day of Defeat szellemi örököse, a Day of Infamy a kezdeti sikerek ellenére a hullámsírban végezte, miután a mögötte álló csapat kihátrált, és átállt az Insurgency: Sandstormra. A Call of Duty-érát megidéző Battalion 1944 az alacsony játékosszám és a Battlefield visszatérése közé ékelődött. Az autentikus harc ígéretével csábító, tavaly augusztusban megjelent Post Scriptum a nyögvenyelős start után viszont csak rövid ideig tölthette be a Red Orchestra 2 után maradt űrt, miután egy extrémen sikeres Kickstarter-kampány után június 6-án megérkezett a Hell Let Loose, amely azt ígéri, hogy olyan léptékű második világháborús shooter élményt kínál, mint előtte még soha senki.

ELŐRE A RANGLÉTRÁN

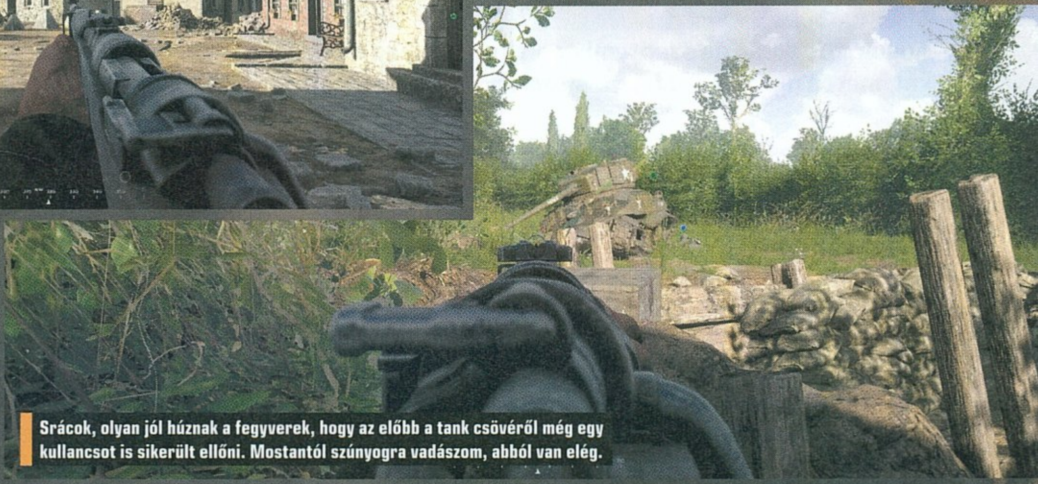
A bevezetőből remélhetőleg mindenki leszűrte azt, hogy itt nem a Battlefield 5, vagy egy hasonló mércével mérhető AAA-kategóriás shooter talált új kihívóra, hanem a hardcore FPS-ek népes családja bővült, méghozzá egy olyan hibrid háborús lövöldével, amely sokat merít a Company of Heroesból is. Természetesen nem kell izometrikus nézetű stratégiai csatákra gondolni (bár egy világháborús Natural Selectionnek itt lenne az ideje), inkább egy olyan grandiózus háborúszimulátorra, ahol minden játékos csak egy aprócska porszem egy rettenthetetlen hadigépezetben, amit vér, veríték és rengeteg utánpótlás tart egyben. Tulajdonképpen szó szerint, a két 50 fős csapat ugyanis egy-másfél órás meccsek során mérkőzik meg egymással egy-egy hadszíntér teljes elfoglalása érdekében, méterről méterre – egész pontosan szektorról szektorra, a térkép ugyanis négyzetrácsokra osztott gigászi terep, ahol a hangsúly nem a frageken van, hanem az ellenfél védelmének teljes felőrlésén.

Ahhoz persze, hogy mindez működjön, extrémen jól működő csapatmunkára lesz szükség, na, meg egy rátermett vezérre, egy parancsnokra, aki minden egyes szakaszért, ezáltal pedig a teljes teamért felel. A legtöbb időt ilyenkor a térkép fölé görnyedve kell tölteni, folyamatosan figyelve a társak helyzetét, illetve az általuk küldött információkat az ellenség helyzetét, típusát, összetételét illetően. A kiadható parancsok két kategóriára oszthatók: az egyik magukat a katonákat érinti, a második pedig a csatateret. Előbbi révén gyorsítható a szektorelfoglalási erő, megerősíthető a szektorok erőforrástermelése, valamint ideiglenesen megakadályozható az erőforrás elvesztése. Mi is az az erőforrás? Három is van belőle: emberi erő, muníció és üzemanyag. Az emberi erőből fedezhető a katonákat érintő parancsnok kiadása, a muníció a tűztámogatáshoz szükséges (kérhető bombázás, géppuskás pásztázás vagy nyersanyag-utánpótlás), az üzemanyag pedig

A játék lényege, hogy a valóságot szimulálja, így nem egyedi hópihe, hanem egyszer használatos golyófogó vagy, akinek a parancs az élete.



Jó, a kis standom helye már megvan, hogy a frontvonal mellett a legújabb Gurut árulhassam az aktuális shooter leírásával, már csak a repülőnek kellene időben leszállítania a kasztnit.



Srácok, olyan jól húznak a fegyverek, hogy az előbb a tank csövéről még egy kullancsot is sikerült ellőni. Mostantól szúnyogra vadászom, abból van elég.

lehetővé teszi extra mennyiségű jármű, elsősorban tank bevetését. Ezen nyersanyagokat az elfoglalt szektorok automatikusan termelik, de minden egyes szektor eltérő mennyiségben, így az, hogy a csapat mit és mikor foglal el, alapos és megfontolt taktikai döntés következménye kell, hogy legyen. A parancsnok a csapattal együttműködve kell, hogy kitalálja, mely nyersanyagokat priorizálja, milyen területre fókuszáljon, hol támadjon és hol védekezzen, és miként küzdjön meg a győzelemért.

HÚSDARÁLÓ

A csatát magát viszont nem ő, hanem a frontvonalon harcoló katonák vívják meg, akik több mint egy tucat szerepkör közül választhatnak. Gyalogosként lehet az ember parancsnok (egy szakaszt irányítva), lövész, tankelhárító, gépfegyveres, támadó, szanitéc, gépész, támogató; felderítőként spotterként és sniperként lehet tevékenykedni; a páncélos hadosztályt erősítve a tankparancsnoki és a tanklegénységi poszt vár. Ezen típusok teljesen eltérnek egymástól, értelemszerűen mindenki saját fegyverzettel, felszereléssel rendelkezik, és kiválóan kiegészítik egymást, kitöltve a másik hiányosságait. Emiatt egyedül boldogulni nemcsak kínkeservesen nehéz, de maximálisan értelmetlen is, hiszen ez teljesen szembe megy a Hell Let Loose igazi értelmével, a csapatjátékkal és a kommunikáció nélkülözhetetlen szerepével. A folyamatos párbeszéd, a parancsnok követése, a taktikák menet közbeni kidolgozása és megvalósítása csak és kizárólag többedmagunkkal lehetséges, így a magányos farkasok sok sikerélményre itt nem számíthatnak.

Sőt, az első két-három órában szinte egy kezdő sem: a Hell Let Loose borzasztóan durván dob be a mélyvízbe, az ember úgy érzi magát, mint egy olajcsepp egy nagy lábasnyi vízben. A szerepkörök és a pontos feladatok egyáltalán nem egyértelműek, az igazi csata pedig általában rémesen messze van – egy gyenge parancsnok, egy rossz utánpótlási rendszer azt eredményezheti, hogy az amúgy hullámokra, 30-40 másodpercre osztott spawn-egységek előőrsök nélkül csak a hátországban található spawn-pontokban jöhetnek létre, és így előrehaladott meccs esetén szó szerint több perc gyaloglásba is telhet eljutni a frontvonalra, ahol akár egyetlen golyó is azonnali halállal és újabb várakozással végződhet. Ezen természetesen az sem segít, hogy a szektorokra és elfoglalandó területekre osztott térkép dinamikusan változik, és sokszor egyáltalán nem is arra kell menni, amerre az ember gondolná, mert a szakasz vagy a csapat egy része teljesen más taktikát követ. A térképek ugyanis gigásziak, több négyzetkilométeresek, egy-két zóna önmagában akkora, mint egy komplett Battlefield 5-ös hadszíntér, és itt nincsenek járművek, amikbe bárki bepattanhat: az oldalanként elérhető egy-két, egyenként háromfős tankot csak a tankhadosztály használhatja, a többieknek pedig marad a gyaloglás, és ez csak a jövőben fog változni a későbbi tartalmi frissítésekkel (lásd keretes írás.)

Aki viszont át tudja verekedni magát a szadista beavatáson, egy tényleg páratlanul gigantikus, világháborús témát új oldalról megközelítő shooter élményre lelhet, ahol már a korai hozzáférés alatt kiváló hitboxszal, erős netkóddal, tetszetős látványvilággal szembesülhet. Ez annyira mondjuk nem is meglepő, a Hell Let Loose alatt a legújabb Unreal Engine dolgozik, így a teljesítményre semmiképp sem lehet panasz, és a Black Matter grafikusaira sem. A csatatér tetszetős, mentes a felesleges dekorációtól, minden eleme életszerűséget és funkcionalitást sugall. A karaktermodellek kellőképpen kidolgozottak, az animációk dinamikusak, realisztikusak, a havas táj, a napsütötte mező, a komor erdő pedig épp annyira ügyesen elrejti a meghúzódó vagy a prédára váró katonákat, ahogy kell.

FELTÁMADÓ FELTÁMADÓK

A Hell Let Loose így tálalásával, egyedi elemek sokaságával megpakolt játékmenetével, illetve gigantikus csataterével követel magának helyet egy olyan műfajban, amely az elmúlt évek során számtalan rettentő erős követővel gazdagodott, és ahol sokan meglehetősen gyorsan el is tűntek a süllyesztőben. Még az igazán ígéretes próbálkozók is. Közel egy év múlva derül majd csak ki, hogy ez is csak egy szikra volt-e a sötétben, vagy egy olyan jelentőségteljes fáklya, amely még sokáig loboghat.

TERVEK A JÖVŐRE NÉZVE

A kissé foghíjas startot követően a Hell Let Loose fejlesztői elkészítették a maguk 12 hónapra szóló ütemtervét, nagyvonalakban megmutatva, milyen újításokra és fejlesztésekre számíthatunk a 6-8 hetente érkező frissítések során. Mondani sem kell, az újítások legalább annyira ambiciózusak, mint a játék maga: részünkről a legjobban várt rész a járműrepertoár kibővítése és az olyan lerakható eszközök megjelenése, mint a légvédelmi ágyú, az MG-fészek vagy az erőforrás generátor, de hasonlóan fontosnak bizonyulhat a fejlesztés legvégén bevezetésre kerülő orosz hadszíntér is, melynek megjelenését követően nemcsak egy harmadik frakció válhat majd elérhetővé, de a világháború legpokolibb korszaka is.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Itt van végre a nyár, vele együtt pedig a lehetőség, hogy a tavaszi megjelenések legizgalmasabb darabjait a szünetben, a nyaralás során pótoljátok be, méghozzá az év lapszámaival együtt bezsákolva. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy havi, negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket, pólókat is mellékeljük.

Augusztus során és szeptember elején érdemes figyelni honlapunkat, illetve az Előfizetés fülön belül a különböző opciókat, mert a nyár folyamán frissíteni fogjuk előfizetési lehetőségeinket, amik közé az őszi újdonságok is felkerülnek.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

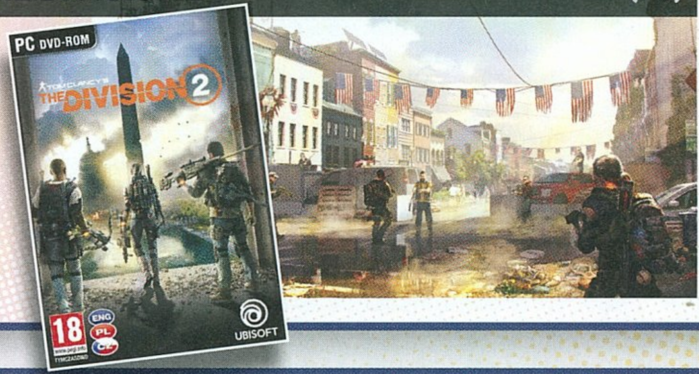
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

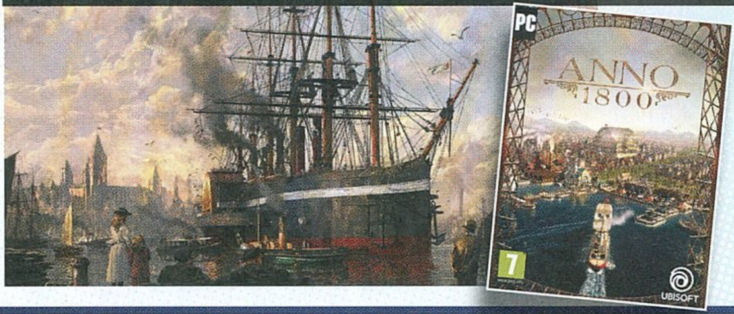
PC GURU ELŐFIZETÉS + TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**



PC GURU ELŐFIZETÉS + ANNO 1800 (PC)



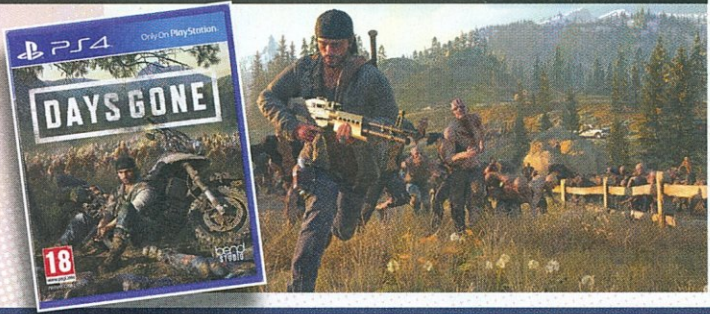
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + DAYS GONE (PS4)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**



Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + RAGE 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + WARHAMMER: CHAOSBANE (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **19 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **27 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + KOLINK V8 BILLENTYŰZET

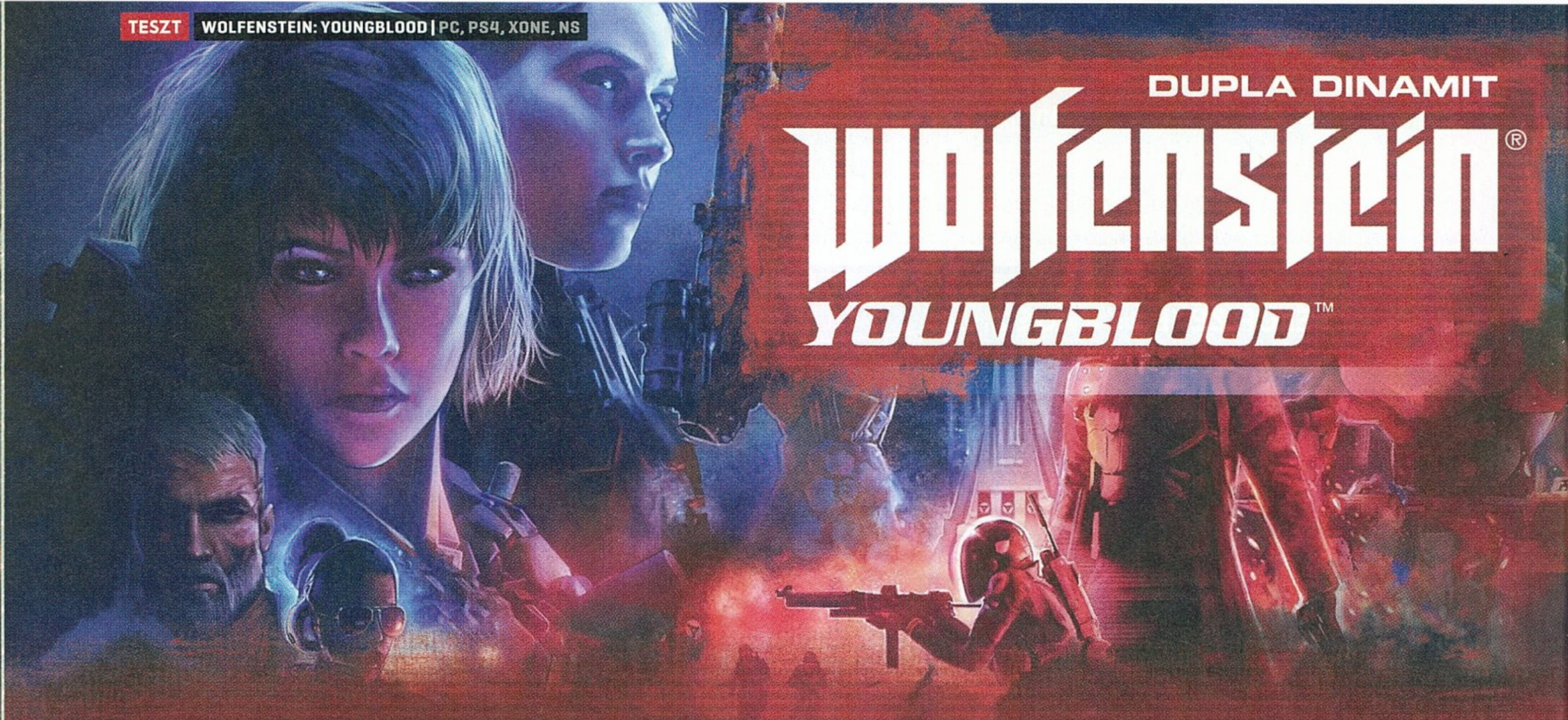
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + PÓLÓ (EGY SZÍNBEN)

EGYHAVI ELŐFIZETÉS
(1 lapszám): **4500 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



DUPLA DINAMIT

Wolfenstein® YOUNGBLOOD™

[ÍRTA BÖJTI] **A jó öreg Blazko nyugdíjba vonult, de legalábbis eltűnt, hogy a Wolfenstein egy újabb mellékág erejéig visszatérhessen a köztudatba; ám ez a nácivadászat egy kicsit más, mint az eddigiek. Fele áron kínált majdnem fele tartalom, de a karakterek száma már duplázva van, ahogy a játékosoké is.**

ADATOK

KIADÓ **BETHESDA SOFTWORKS** – FEJLESZTŐ **MACHINE GAMES, ARKANE STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.07.25.**
ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9800 FORINT, A DELUXE PEDIG 40 EURÓ, AVAGY 13 100 FORINT.**

Ha valakinek William J. Blazkowicz neve nem mond semmit, annak sokat kell még pótolnia a videojátékok világából, és még csak nem is szükségszerűen a klasszikus Wolfenstein 3D-re gondolok – ami persze mindenképpen kötelező, legalább egy YouTube-videó erejéig –, hanem a Machine Games által tető alá hozott legutolsó, 2014-es visszatérésről, valamint annak 2017-es folytatásáról (meg persze a 2015-ös The Old Bloodról). Terror Billy (ahogy német kis barátaink maguk között nevezik) egy igazi ikonja a modern popkultúrának, legalábbis a hozzánk hasonló kockák részéről, akik a hétköznapi polgárok tudta nélkül naponta mentik meg az emberiséget és az univerzum más lényeit, persze mindenféle hála és köszönet nélkül. Sanyarú sors ez a miénk, ráadásul vannak, akik soha nem férnek a bőrükbe.

Ilyenek ezek a fránya németek is, akik Amerika elfoglalási kísérlete után visszavonulót fújtak, Európában rendezték soraikat, azonban világturnéra törekvő terveiket nem adták fel véglegesen. Metal az élet, meg az ész.

A LÁNYOK (GYILKOS) ANGYALOK

Szóval az van, hogy a nácik tovább mesterkednek, meg terrorizálnak, ahogy az a karmával kötött szerződésükben is írva vagyon, azonban Blazko barátunk a korábbi nagy fejetlenség után eltűnt, ahelyett, hogy Európa szívéből is kiebrudalná a gazfickókat. Milyen jól jön azonban ilyenkor, ha az ember gyerekkel rendelkezik, netán egyből kettővel, hiszen hősünk lányai, Jess és Soph, avagy az ikrek magukra vállalják a feladatot, hogy Párizs megszállás alatt álló utcáin bulizva, az asztalon táncolva és fejen pörögve szétcsapják a velük mulató Hansokat. Bár egyikük sem ölt még, egy gyors betanulás és némi rókaeregetés után belejönnek a gyilkolásba, a felrobbanó testek onnantól meg sem kottyannak nekik, testi épségükről pedig speciális ruhájuk gondoskodik, ami kisebb-nagyobb trükkökkel vértezi fel a tesókat, azért, hogy eredményesen vehessék fel a harcot a mozgalom ellenségeivel.

EGYÜTT MÓKÁSABB

Nagyjából a történet is olyan, így nem meglepő, hogy a The New Colossus után a Youngblood is abszolút a B kategóriás akciófilmek világát idézi – túl sok komolyságot felesleges volna elvárni tőle. Bár az első trailer és a hivatalos art valahogy adná a komolyabb retró élményt, a nyolcvanas évek és a VHS-korszak megidézését, azért akkora nosztalgiára ne számítsunk. Már az első pillanatoktól kezdve kínos kicsit az arcoskodás a nulla egyedi ötlettel együtt, viszont van valami, ami látszólag képes megmenteni a produkciót: a közös élmény.

A buddy stílushoz adja magát a kooperáció, amit egy barátunk ráadásul teljesen ingyen élvezhet ki, ha a Deluxe verziót vásároljuk. De csak a társaságunkban.

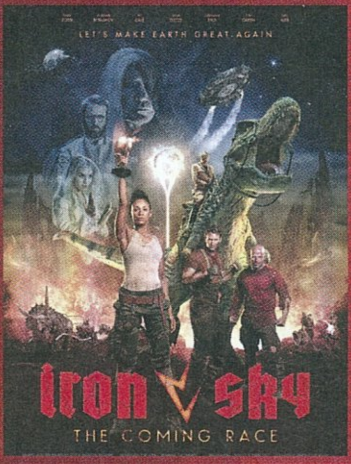
A lányokkal együtt ugyanis érkezik a buddy stílus, avagy a cimbik összefogva nyomják bele a németek orrát saját piszkukba, miközben egyszavasokat dobálnak, meg késeket és bombákat. A kooperáció ráadásul nem merül ki a közös gyilkolásban és a

Kiberpilóták, felkészülni!

A Youngblooddal együtt startolt el PC-n és PlayStation 4-en a Cyberpilot, ami 20 euróért, avagy több mint 6000 forintért kínálja a virtuális valóságban pusztítás élményét, méghozzá egy hacker bőrébe bújva, aki a német harci gépezetek segítségével gyengíti a rezsimet, segítve ezzel a gyenge lábakon álló párizsi ellenállást. Az elgondolás jó, lényegében a rombolást is nagyon lehet élvezni, az meg már más kérdés, hogy ez ismét inkább egy technikai demó, mintsem egy valódi játék, amihez mérten viszont kicsit magas az árfekvése. Pedig mennyivel jobban járt volna mindenki, ha picit dolgoznak is rajta, a Youngblood pedig megkapja a töltényporóra építő kistestvérét.

A nácik a Holdra mentek

Alternatív valóságokból és idősíkokból van bőven, erre kiváló példa a Wolfenstein nyújtotta fura történelem mellett az Iron Sky is, ami először 2012-ben vette be a mozikat (itthon nem jutott el a nagyvászonra, csak a CineFesten, de Támad a Hold néven így is ismertté vált), hogy megismertesse a nagyközönséggel a Holdon bujkáló, világuralmi terveket szövögető Birodalmat. Bár a film kicsit unalmas volt, már egy ideje bemutatót kapott a folytatás, ami idén több országban is műsorra került, de hazánkba még nem jutott el, pedig a dinoszauruszokkal kokettáló nácik minden bizonnyal megérdemelnek egy megtekintést. Bezony, a Wolfensteinnel ellentétben itt nem a gépek kapják a főszerepet, hanem az őslények, amik a trailer tanúsága szerint még a megszokott karlendítésre is képesek. Na, ne már!



Most vagy nagyon félrehord a fegyverem, vagy valaki más is beszáltt a harcba. Keanu, te vagy az? Mostanában mindenhol felbukkan ez a fiú.

társalgásban, hiszen extra képességekkel segíthetik egymás dolgát, sőt vannak feladatok, amik elvégzéséhez mindketten kellenek. Jó, túl sok mélységre és variációra azért nem érdemes várni: Jess és Soph ujjfeltartással dob egymásnak életerő- és páncélpótlást, ezenfelül pedig maximum egy-egy láda/ajtó megnyitásához kellenek, valamint a kódokhoz, amiknél egyikük generálja a számsort, míg a másik beüti azt. Nem kell hozzá atomfizikusnak lenni, mindenki nyugodjon le…

Van még némi szerepjátékos vonal a skillfával, de sok különlegességre itt sem érdemes számítani: növelhetjük erőnlétünket, védelmünket, sebzésünket, lőszertárunkat, illetve külön képességmegnyitással lehet hozzájutni a durvább fegyverzetekhez, amiket aztán újabb fejlesztéssel már zsebre is rakhatunk. Mivel a leányokon nagyon feszes, zsebek nélküli ruha van, nem is akarom tudni, hova rejtik ezeket. Van még néhány extra mozdulat, nagy csapás, láthatatlanná válás, de az összképbe ezek sem hoznak túl sok taktikát, illetve természetesen lopakodni is lehet, de a Wolfenstein azért továbbra sem az a játék, amiben ezzel a lehetőséggel sokáig érdemes élni. Pláne, hogy a feladat általában eljutni a nagy térkép egyik pontjából a másikba a metróval, elintézni valakit vagy megszerezni valamit, majd irány a következő helyszín. A missziók sokszor több terület bejárását is igénylik, a legfőbb cél pedig a térkép négy központi épületének a megtisztítása, ahol a Brother 1, Brother 2, Brother 3, valamint a főellenfél várja, mikor érkezünk már meg. Igen, láthatóan még a karakterekkel és nevekkel sem nagyon foglalkoztak, jó lesz az a tűzpárbaj, meg a sok brutál robot, a játékos meg minden mást majd hozzáképzel.

KICCI, OCCÓ

De tényleg, itt nem nagyon kell attól tartani, hogy valami meglepő vagy megrázó történik, ezt az első tíz percben már ellövik a készítők, onnantól pedig az eléggé átlagos missziók teljesítése és a minél nagyobb mészárlás a cél. Meg persze a gyűjtögetés, amivel aztán képeket nyithatunk meg és a többi. A belső nézetes harc természetesen továbbra is nagyszerű, a fegyverek között is könnyű megtalálni a kedvenceket, egy-egy ellenfélhez is más-más taktika kell, miközben a nagyobb opponensek igazán izgalmas összecsapásokat eredményeznek. Ez a része, meg az egyébként olajozott kooperáció teljesen rendben van. Van némi felfedezés a nagy térkép és a különböző városrészek miatt, bizonyos esetekben olyan ellenfelekkel is összetalálkozhatunk, akik az RPG-s rendszernek hála jóval magasabb szinten állnak, így az esetleges harc helyett jobban járunk a meneküléssel, ráadásul egy-egy területen mintha érezhető lenne az Arkane keze nyoma.

Minden más téren viszont pont azt a minőséget kapjuk, ami az utóbbi években mintha egyre jellemzőbb lenne a Bethesda istállójából kikerült alkotásokra. Túltolt lazaság és vicceskedés, ami inkább kellemetlen, mintsem jópofa; vizuális és technikai bugok; néhol már-már csúnyácska grafikai megoldások; ismétlődő és tipikus feladatok; állandóan újraszülető ellenfelek, akik még csak nem is túl okosak, bár a frontális letámadáshoz mindenképpen értenek, ezt meg kell hagyni. Ráadásul valahogy a logika sem megy a Machine Gamesnél, elvégre vannak ajtók, amiknek megnyitásához összefogás szükséges: ilyenkor együtt felemeljük az ajtót, egyikünk átbújik, megtartja (!), közben meg átcsúszik a másik testvér is. Nos, Dávid cimborámmal volt, hogy egy ajtó egyik és másik oldalán kötöttünk ki, avagy adná magát, hogy ilyenkor lényegében ugyanazt az attrakciót így is össze tudjuk hozni. Nos, nem, a MG máshogy gondolja, mert az ajtónak muszáj egy oldalán állni, a gondolkodást meg kéretik nem erőltetni.

Ilyen és ehhez hasonló anomáliák tarkítják az egyébként is színes összképet, ezért leginkább csak a „gyenge jó/közepes jó” az a kategória, ahová az alapjáraton nagyjából 8 órás, de a mellékes missziókkal 10 fölé simán kitoldható Youngblood illeszthető. De legalább viszonylag olcsó, önmagában is fogyasztható, valamint ha Deluxe verziója van az embernek, egy barátját behívhatja online a kampányba, anélkül, hogy neki meglenne a program. Hangulata is van, élvezetesek a harcai is, szóval lényegében nehéz rá igazán haragudni. Csak azt a szintén túltolt főellenfelet tudnám feledni.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

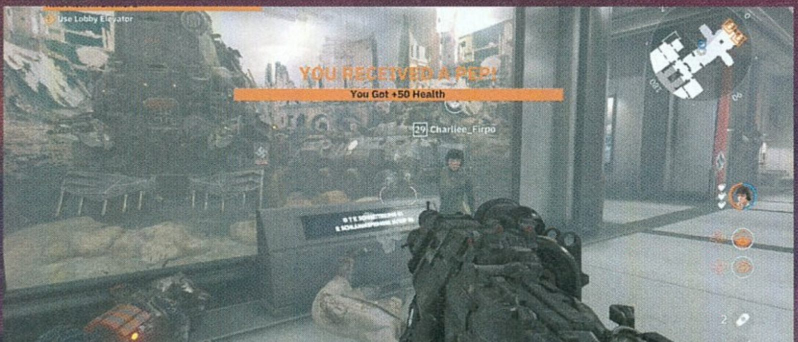
Jópofa, a kooperatív akciózásra kihegyezett kampány Blazko lányaival a célkeresztben, akik pillanatok alatt lépnek apjuk nyomdokaiba, így rengeteg vért és testrészt maguk mögött hagyva.

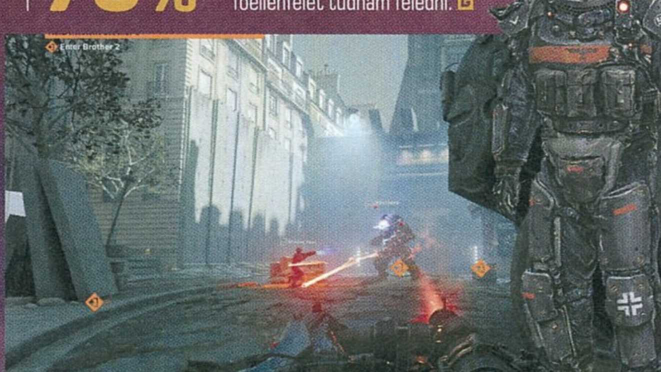
TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
A belső nézetes akció továbbra is élvezetes, az ellenfelek is hozzák a megszokott szintet, emellett egyáltalán nem drága a játék, ami a Deluxe esetében két főre is érvényes.

KONTRA
Túl sok egyedi ötlettel nem rendelkezik, nem is hosszú, nem is túl izgalmas, de legalább frusztráló a főellenfele, illetve kisebb-nagyobb bugokkal bír. Látszik, hogy ez csak egy mellékes próbálkozás.

70%





RÖVID CSÓNAKÁZÁS LELKÜNK SÖTÉT ÓCEÁNJÁN

SEA OF SOLITUDE

ADATOK

KIADÓ **EA** – FEJLESZTŐ **JO-MEI GAMES** – MŰFAJ **PLATFORMER** – MEGJELENÉS **2019.07.05.** – ÁR **ORIGINEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT**

[ÍRTA **STEELSAINT**] Igencsak érdekes cím jelent meg az EA kínálatában: a Sea of Solitude a magány és a depresszió témáját dolgozza fel, méghozzá egy egyedi hangulatú, néha kifejezetten hidegrázós platformerbe csomagolva. De vajon megéri nekikezdeni az utazásnak lelkünk legmélyebb bugyraiba?

Még 2016-ban indította útjára az EA a kisebb stúdiókat támogató EA Originals kezdeményezést, melynek olyan címeket köszönhettünk eddig, mint az A Way Out vagy az Unravel Two. Most pedig a Jo-Mei Games alkotása is bekerült a kínálatba, a kérdés már csak az, vajon fel tud-e nőni az illusztris felhozatal többi tagjához?

VIHAR KÖZELEG

A Sea of Solitude a magány és a depresszió témáját járja körbe: a játék világában a magukra maradt emberek szépen lassan szörnnyé válnak, és így jár főhősünk, Kay is. A fiatal nő egy elárasztott város kellős közepén bolyong egy apró csónakban, és minden vágya, hogy visszaszerezze emberi oldalát. Ahhoz azonban, hogy ezt megtehesse, egyaránt szembe kell néznie saját belső démonaival és múltja sötét foltjaival.

Az izgalmas koncepció mögött egy platformer mechanikái lapulnak. A Sea of Solitude vízzel elárasztott városában egy fénygömb vezeti Kayt, a mi feladatunk pedig az, hogy a különféle akadályokat legyőzve kövessük ezt a gömböt. Alapvetően megbízható csónakunkkal tudunk közlekedni az elárasztott utcákon, de sokszor elő fog fordulni az is, hogy a lélekvesztőt hátrahagyva háztetőkön ugrálva kell boldogulnunk. Az akció szerencsére elég változatos, a legtöbb helyszínnek megvannak a saját, egyedi mechanikái, melyek bár nem túl bonyolultak, azért így is megakadályozzák, hogy a játék unalmasnak vagy monotonnak érződjön.

Az pedig külön tetszetős, ahogy főszereplőnk hangulatának függvényében a pálya is megváltozik. Ha például valaki sír, akkor a vízszint emelkedik, vagy ha Kay épp maga alatt van, akkor az ég beborul, és egyik pillanatról a másikra egy felhőszakadás kellős közepén találjuk magunkat. Pont ez a látvány és hangulat az, ami igazán emlékezetes játékká teszi a Sea of Solitude-ot. Amikor a csónakunkra szerelt lámpa fénykörébõl kilépünk a tomboló viharba, az valami félelmetesen hangulatos tud lenni, de az én kedvenc helyszínem az iskola lett, ahol a végén már szinte vaksötétben, ellenfeleink vörös szeme alapján kell tájékozódnunk, hogy vajon merre mehetünk, és hol vár ránk biztos halál.

Harcolni a szó hagyományos értelmében nincs lehetőségünk, azonban ez korántsem jelenti azt, hogy utunk békésen telne: a városban ugyanis más szörnyek is tanyáznak, és nem mindegyik olyan jámbor, mint Kay. Rendszeresen meg fog gyűlni a bajunk például a rosszindulatú árnyakkal (bár őket a fény segítségével azért elintézhetjük), illetve követ minket egy vízi szörny is, mely gondoskodik róla, hogy úszás közben, csónakunk nélkül soha ne érezzük magunkat biztonságban. Ráadásul három főellenség is vár ránk, akiknek a leverése, ha nem is túl izzasztó, azért feldobja a játékmenetet. Az irányítás viszont sajnos nem lett a legjobb: Kay karaktere néha vonakodik felkapaszkodni a kiszögellésekre, ami főleg akkor lehet problémás, ha épp a vízből menekülnénk ki egy biztonságot jelentő tetőre, de nem tudunk.

> A magány és depresszió valóban képes bárkit szörnyeteggé tenni, csak a valóságban nincs ott a játékos, hogy segítsen.

CSÓNAKÁZZUNK!

A Sea of Solitude egy kellemes színfoltja az idei játékfelhozatalnak, mely egy igen aktuális témát boncolgat az ötletes sztorival és a nagyszerűen eltalált hangulattal. Igaz, az irányítása helyenként elég darabos, de ettől függetlenül a játék bárkinek ajánlható, aki kedveli a komolyabb kérdéseket feldolgozó címeket.

ÉRTÉKELÉS

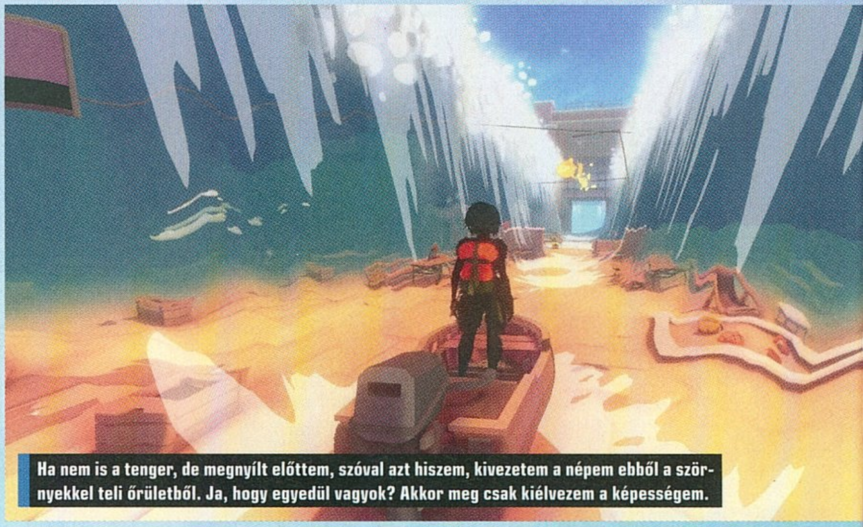
A Sea of Solitude egy komoly témákat feszegető, remek hangulattal felvértezett alkotás, mely gyakorlatilag bárkinek ajánlható.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

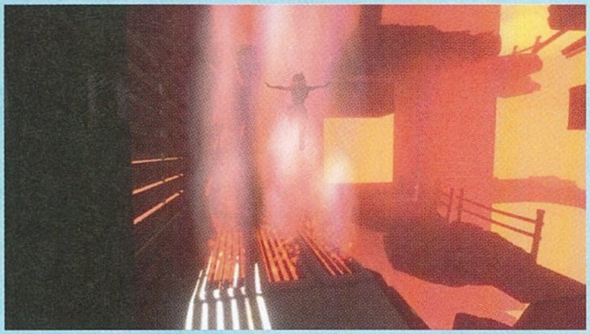
PRO
Remek hangulat, stílusos látványvilág, érdekes és eléggé aktuális téma.

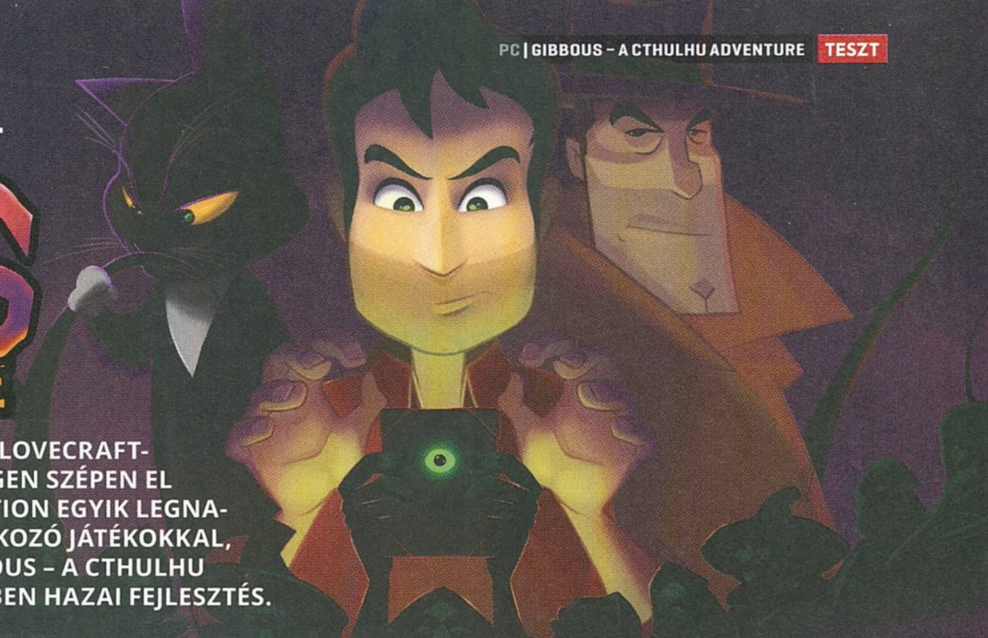
KONTRA
Néha nehézkes irányítás, kicsit azért rövidnek érződik.

83%



Ha nem is a tenger, de megnyílt előttem, szóval azt hiszem, kivezetem a népem ebből a szörnyekkel teli őrületből. Ja, hogy egyedül vagyok? Akkor meg csak kiélvezem a képességem.





ÁRNYÉK FISHMOUTH FÖLÖTT

GIBBOUS – A CTHULHU ADVENTURE

[ÍRTA **BRITPOPPER**] **NEM PANASZKODHATNAK A LOVECRAFT-RAJONGÓK, HISZEN AZ UTÓBBI IDŐBEN IGEN SZÉPEN EL LETTÜNK LÁTVA AZ AMERIKAI WEIRD FICTION EGYIK LEGNAGYOBB ÍRÓJÁNAK ÖRÖKSÉGÉBŐL TÁPLÁLKOZÓ JÁTÉKOKKAL, MELYEKHEZ MOST A POINT & CLICK GIBBOUS – A CTHULHU ADVENTURE IS CSATLAKOZIK, MINT RÉSZBEN HAZAI FEJLESZTÉS.**

ADATOK

KIADÓ **STUCK IN ATTIC** – FEJLESZTŐ **STUCK IN ATTIC** – MŰFAJ **KALANDJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.08.07.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6600 FORINT.**

Tavaly itt volt nekünk az újraértelmezett Call of Cthulhu: The Official Video Game, mely inkább a nyomozásra és a felfedezésre épített (megjegyzem: elég csekély sikerrel), nemrég pedig végre befutott a várva várt The Sinking City, ami a nyitott világ irányába tolta el a műfajt. Utóbbit mi is nagyon szerettük (85%-ot kapott júliusi tesztünkben), engem pedig olyannyira lekötött a benne szereplő számtalan mellékküldetés, hogy az esős nyári estékre kedvet kaptam ismét elővenni néhány Lovecraft novellát. Aztán egyszer csak, mint az „Álmok a boszorkányházban" című novellában Barna Jenkin, úgy toppant be a Gibbous – A Cthulhu Adventure, méghozzá a marosvásárhelyi Stuck In Attic fejlesztőcsapattól. Ráadásul mivel a srácok itt vannak a szomszédban, így magyarok is dolgoztak a játékon, ami azt eredményezte, hogy bizony választható a magyar nyelv is a feliratok között! Ennek rettenetesen megörültem, hiszen mégiscsak sokkal élvezetesebb egy adott kalandot az anyanyelvükön végigjátszani, ráadásul a fordítás – egy-két félrefordítást és vicces magyarítást (tablet = tabletta) leszámítva – teljesen rendben van. De lássuk, miről is szól maga a Gibbous!

ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

Ízig-vérig a klasszikus point & click kalandjátékokat idéző alkotás lett a Gibbous, mely a műfaj legszebb napjait hozza vissza, sőt az egész nosztalgiafőzetet még meg is bolondítja a poénosra vett Cthulhu-mítosszal és szerethető karaktereivel.

TALÁLÁS: **91%**
TARTALOM: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

PRO

Stílusos, kézzel rajzolt látványvilág, Lovecraft és a humor párosítása.

KONTRA

Egy-két feladvány kicsit túlbonyolított, a magyar fordításban akadnak hibák.

90%

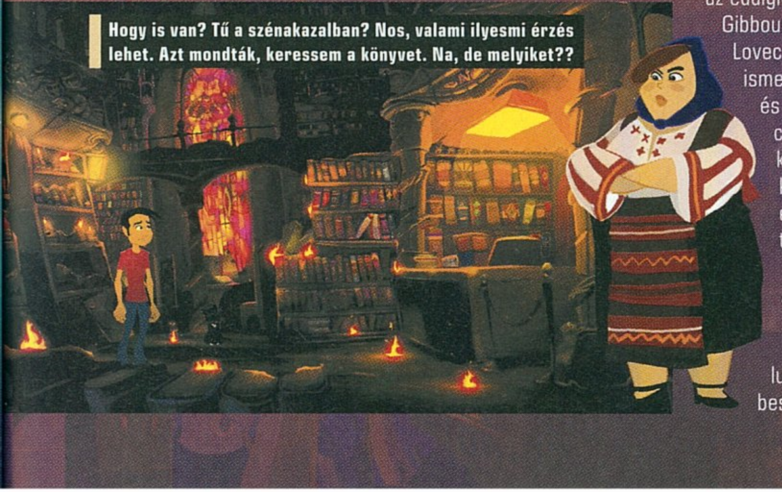
CTHULHU, MÁR MEGINT CTHULHU!

Arkham helyett Darkhamban járunk (nyugi, később lesz még Innsmouth-Fishmouth párhuzam is!), ahol a kultisták már megint valami ördögi terven mesterkednek! Ide érkezünk meg a marcona detektív, Don R. Ketype személyében, első utunk pedig hát hová máshova is vezetne, mint a híres Miskatonic Könyvtárba? Azt pletykálják az emberek, hogy a városban feltűnt a démoni Necronomicon, melyet Don mindenképp vissza szeretne szerezni. Igen ám, de a könyvtár előtt tőrbe csalják és elrabolják, innentől fogva pedig a sztori két szálon fut. Jópofa, hogy másik irányítható karakterünk épp a könyvtáros srác, Buzz Kerwan, aki a megannyi másolat ellenére rábukkan az IGAZI Necronomiconra, és annak varázserejét otthon sikeresen alkalmazza a... macskáján. Kitteh ennek következtében elkezd beszélni, majd a páros elindul, hogy fényt derítsen a kultisták homályos céljaira. Párhuzamosan azonban Don is sikeresen kiszabadul fogságából, a szálak pedig naná, hogy össze fognak érni! Gondolom, az eddigiekből már kihámoztad, hogy a Gibbous a humoros oldalról közelíti meg Lovecraft munkásságát, amit ha jól ismersz, akkor a rengeteg apró utalás és kifordított jelentés mosolyt csalhat az arcodra! Habár, hozzá kell tennem, hogy a Buzz és Kitteh közötti párbeszédek is zseniálisak, engem legalábbis rendre meg tudtak nevettetni.

A Gibbous egyébként a klasszikus point & click sémát követi: tárgyakat gyűjtünk, kombinálunk és furábbnál furább alakokkal beszélgetünk (rengeteget), ám a dolog pikantériája, hogy itt Kitteh külön interaktív ikont kapott, azaz néhány helyet például csak vele tudunk elérni. A grafikai megvalósítás a klasszikus Disney rajzfilmeken túl olyan kalandjátékokat is eszünkbe juttathat, mint a Monkey Island 3, a Runaway, vagy épp a mára sajnos eléggé elfeledett A Vampyre Story. A gyönyörű, kézzel rajzolt hátterek kellően változatosak lettek, kalandunk során pedig megfordulunk többet közt Párizsban és Erdélyben is, ahol még egy magyar fogadóssal is összefuthatunk! A zene és a szinkron mind nagyszerű lett, illetve itt megjegyezném, hogy a szinkronhangok között feltűnik Doug Cockle, aki a The Witcher-játékokban Geralt angol hangja.

A játék alkotóival egy interjút is olvashattok a honlapunkon, amit amúgy is érdemes figyelni az exkluzív tesztek miatt.

Ha kedveled a klasszikus, kézzel rajzolt, történetközpontú point & click műfajt, és mellé még Lovecraft-rajongó is vagy, akkor semmiképp se hagyd ki ezt a remek kalandot, mert annak ellenére, hogy nem kapott túl nagy hátszelet, bizony egy igazi gyöngyszemmel állunk szemben! És különben is, egy folyton élcelődő fekete macska nem elég referencia?



Hogy is van? Tű a szénakazalban? Nos, valami ilyesmi érzés lehet. Azt mondták, keressem a könyvet. Na, de melyiket??

FÖLDÖNTÚLI HÁBORÚ

ARMA III CONTACT

[ÍRTA WILSON] **Hat évvel a megjelenése után kapta meg második legnagyobb bővítményét az Arma 3. A katonai szimulátorok rajongói ezúttal egy teljesen új ellenséggel kell, hogy szembenézzenek, akik nem az öreg kontinensről, hanem egyenesen egy másik galaxisból érkeztek.**

ADATOK

KIADÓ **BOHEMIA INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **BOHEMIA INTERACTIVE** – MŰFAJ **FPS** – MEGJELENÉS **2019.07.25.** – ÁR **A STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8100 FORINT.**

Hölgyeim! A központi épületen belül van az a bizonyos irodakomplexum, onnan kell elhozni a féltve őrzött Guru magazinokat.

A földön kívüli élettel való kapcsolatfelvétel a szórakoztatóipar egyik legkedveltebb témája: H.G. Wells már 1898-ban az emberiség és az űrből érkezett idegenek háborújával foglalkozott, és az azóta eltelt 121 év alatt a sci-fi eljutott odáig, hogy minden létező forgatókönyvet feldolgozott már, a barátságos civilizációktól kezdve az ellenséges fajokon át egészen a többet is magába tömörítő „galaktikus klubokig". Egy ennyire gazdag történelemmel rendelkező ötlet kapcsán jogosan merül fel a kérdés, hogy lehet-e egyáltalán még bármi újat kitalálni, vagy az unalomig ismert történetekbe egy kis csavart vinni? Az Arma 3 Contact ezt a kérdést ugyan nem válaszolja meg, egy dolgot viszont maradéktalanul teljesít: egy teljesen új élményt ad.

E.T. KELET-EURÓPÁBA LÁTOGAT

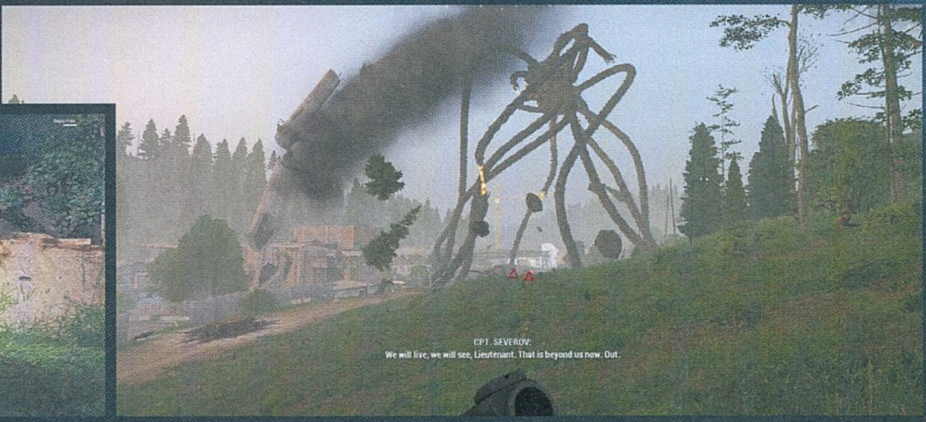
Egy idén már a hatodik születésnapját ünneplő játék esetében ez már csak azért is nagy szó, mert a Bohemia a több mint fél évtized alatt számos alkalommal toldozgatta-bővítette az Arma 3 folyamatosan gyarapodó világát, több-kevesebb sikerrel. Azzal ugyanis nehéz vitatkozni, hogy a mindössze csak új járműveket (és egy-két scenariót) tartalmazó Tanks, Helicopters, Jets vagy épp a Marksmen nem éppen olyan bővítmények, melyek gondolkodás nélkül megérik az értük kért nem kevés pénzt.

Ahogy azzal is, hogy ezzel szemben a 2016-os Apex egy megkerülhetetlen, az alapjáték mellé kötelezően beszerzendő masszív kiegészítő volt, amely egy teljesen új, gigantikus térképpel, kooperatív módban is teljesíthető kampánnyal, és az Arma3 szinte összes részét érintő számtalan, a felszín alatti finomhangolással megtömve érkezett, az első előzetes alapján pedig úgy tűnt, ha nem is ugyanakkora újításra, de azért tisztességes mértékű újrázásra készül a Contact is. De nem így lett.

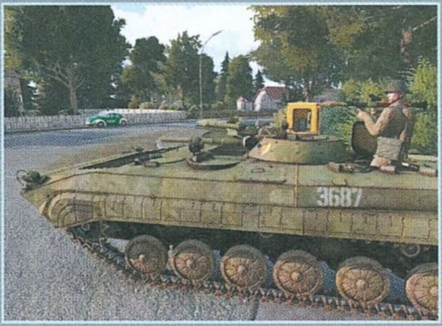
A Contact ugyanis egy kifejezetten egyszemélyes, a kampányt minden szempontból előtérbe helyező kiegészítő, amely azt a témát járja körül, hogy miként reagálna az emberiség arra, ha egy nap feltűnnének az idegenek. Egész pontosan nem is az emberiség, hanem egy fiktív ország, a lengyel - fehérorosz határ közé ékelt Livonia lakosai, illetve az ott éppen hadgyakorlatot végző amerikaiak egy csoportja, miután egy rutinnak ígérkező hadászati gyakorlat közben sikerül lebombázni a NATO-szövetséges Livonia egy osztagát, a romok közül pedig előkerül egy misztikus, semmihez sem hasonlítható objektum, amiről rövid idő leforgása alatt kiderül, hogy egy előre nem látható eseménysorozat katalizátora. Ennek pedig mi magunk leszünk a főszereplői, Aiden Rudwellt, a NATO drónoperátort alakítva, aki a sorstól és a helyszínen tartózkodó feletteseitől azt a feladatot kapja, hogy segítse a semmiből megjelenő űrlényekkel történő első kapcsolatfelvételt. Természetesen ez egyáltalán nem megy zökkenőmentesen, és ahogy az lenni szokott, az egész egy nem éppen kellemes konfliktusba fordul át, ahol gyakorlatilag minden oldal egymás torkának esik, és ezúttal nem csupán pár ország sorsa válik bizonytalanná, hanem az egész emberi faj túlélése.

HÚSDARÁLÓ

Ez alapján a kiegészítő egy teljesen szokványos, sok egyedi ötletet nem tartalmazó, sima sci-fi történetnek tűnhet, pedig ez a lehető legtávolabb áll a valóságtól – a Contactban ugyanis nem



ARMA 4?



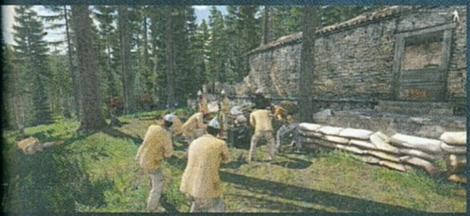
Egy túlságosan lelkes és vad fantáziával megáldott szlovák újságíró 2018 októberében kürtölte világgá, hogy készül az Arma 4, a Bohemia szerint ez azonban lehető legtávolabb áll a valóságtól. Állításuk szerint még extrémen korai lenne arról beszélni, merre tovább, az Arma 3 ugyanis még mindig a stúdió fókuszában van, olyannyira, hogy több éven át szeretnék támogatni, de idén egészen biztosan. Ennek a Contact igazából csak a második lépése volt, az áprilisban megjelent Global Mobilization ugyanis egy új korszak kezdetét jelentette: ez volt az első olyan fizetős bővítmény, amit nem a stúdió, hanem egy modderekből álló rajongói csoport készített, és a Bohemia tervei szerint a jövőben több ilyen félhivatalos expanzió is érkezhet.

fogunk űrlényekkel harcolni, nincsenek látványos járműves csaták, dörgedelmes szónoklatot tartó politikusok, vagy az egész bolygót lázba hozó konfliktusok. A féltucat küldetésből álló kampány rettentő gyorsan, szinte órák alatt lepörgeti az eseményeket, és ennek során gyakorlatilag úgy kétszer kell fegyvert ragadni – a maradék időben ugyanis nem lőni, hanem leginkább lopakodni, információt gyűjteni kell. És bár ez unalmasnak tűnhet, egyáltalán nem az. Ugyan a történet során Livóniából szinte a világon semmit sem látunk (egy kivételével az összes misszió éjszaka játszódik), de az előrehaladáshoz folyamatos motivációt kapunk azáltal, hogy gyakorlatilag üldöznek. Nem szimplán az ellenséges vonalak mögé kerülünk, de egy minden oldalról hosztilis halálzónába, amit egy rejtélyes, a fizika törvényeit kénye-kedve szerint alakító, szó szerint az égbe nyúló idegen űrhajó tart lázban, amiről a világon senki sem tudja, honnan jött, mit akar és egyáltalán mit is kellene kezdeni vele.

Srácok, az ott nem a Stranger Things második évadából a durva nagy szörny? Ilyenkor hol a fenében van az a fura, nagyon „eleven" lány?

Annak, aki állandó harcra, kőkemény küzdelmekre vágyna, csalódást okozhat a Contact, pedig érdekes ötletei vannak.

Mármint egy ideális világban ez történne, de természetesen ez a fiktív állam sem az, így az egyik oldal lényegében úgy dönt, pár töltény, rakéta és bomba csak nem árthat, a józanabb csapat (a NATO-t és az Egyesült Államokat képviselő saját magunk) pedig azon dolgozik, hogy az intergalaktikus konfliktus már csírájában el legyen fojtva. Ez a munka többnyire abból áll, hogy a két újdonságból álló eszköztár elemeit használjuk: a hordozható spektrum analizátort, valamint az ED-1E drónt. Előbbi egyfajta dicsőített rádió, amellyel jeleket foghatunk és sugározhatunk, egy alternatív antennát használva pedig elektronikus hadviselést is folytathatunk vele. A gyakorlatban ez elsősorban azt jelenti, hogy kémleljük a rádióhullámokat, és ennek segítségével próbáljuk meg felderíteni a túlerőben levő ellenfél csapatait. Ha sikerül azonosítani őket, kiadhatjuk magunkat a központnak, és elküldhetjük őket őrjáratozni vagy távolabbi vidékeket átkutatni, ami rendkívül hatásos, ha az ember oda akar belopakodni, amit épp őriznek. A spektrum analizátor ezenfelül az idegenekkel való kommunikáció során is jól jön, mert ennek használatával próbálunk társalogni velük – na, nem éppen szavakat, hanem klasszikus zenei műveket használva.



EDDIE, A HAVER

A másik eszköz, az ED-1E drón, egy lánctalpas, kifejezetten sebesen mozgó kis robot, amely két fő funkcióval rendelkezik: lézerpásztázással képes megállapítani a vizsgált anyagok kémiai összetevőit, biopsziás fejével pedig anyagmintát is tud venni, segítve ezzel az idegeneket elemző kutatók munkáját. A Zeus mód során elérhető egy katonai változata is, az ED-1D, amely a lézer helyett egy shotgunnal rendelkezik, így nemcsak a harcoknál vethető be, de az aknamentesítés során is hasznosnak bizonyulhat.

Ennél több játékszerrel a kampány sajnos nem vár, a drónt a hátunkon cipelve, a spektrum analizátort pedig a kezünkben fogva fogjuk róni az éjszakát, több ízben is nonlineáris, sandbox alapú térképeken, ahol több objektíva is vár, és olyan sorrendben teljesítjük vagy épp ignoráljuk őket, ahogy csak akarjuk. A Contact játékidejének zöme így jobbára sétálással, az ellenséges őrjáratok kikerülésével telik. Mindig extrém hátrányban leszünk, minden fontosabb helyszínen vagy egy tucatnyi katona található, így a közvetlen konfrontáció nemcsak, hogy nem ajánlott, de felér a nyíltszínű öngyilkossággal. A kiegészítő unalmasnak, monotonnak ennek ellenére a legkevésbé sem nevezhető, amit a jól megírt főszereplőnek és a központi rejtélynek köszönhet, amely anélkül mesél el egy kifejezetten izgalmas történetet, hogy akár csak egy másodpercre is találkoznánk egy űrlénnyel.

SEMMI TÖBB

Hol itt akkor a probléma? Egyrészt ott, hogy a kampány során a játék teljesítménye gyakorlatilag megfeleződik: a brutális szaggatás, az általánosságban véve is alacsony képfrissítés maximálisan indokolatlan (főleg, mert folyamatosan vaksötétben botorkálunk), és sajnos már szinte mindenhol látszik, hogy ez egy több mint fél évtizedes játékmotor, amely felett jócskán eljárt az idő. Másrészt a Contact a kampányon túl sok tartalommal nem rendelkezik. Livonia a mérete ellenére nem érhet fel Altishoz vagy Tanoához, gyakorlatilag nincsenek rajta teljesen új épülettípusok vagy új biómok. Olyan, mintha fogták volna Chernarust, és picit variálták volna rajta – ami egyáltalán nem rossz dolog, ráadásul Livonia annyira közép/kelet-európai hangulatú, hogy ha nem lengyelek lennének az utcatáblák, akár Magyarország is lehetne, messze az elmúlt évek egyik legszebb és leghangulatosabb térképe. Ez azonban kevés, a multiplayerhez egyáltalán nem nyúltak, nem vár új játékmód, vagy bármiféle újdonság – nem véletlenül kell a launcherben külön gombbal indítani a Contactot, a Bohemiánál is érezhették, hogy ez inkább egy mellékvágány, sem mint az Arma 3 világának szerves része vagy következő nagy fejezete. Annak viszont meglehetősen drága és sovány. G

ÉRTÉKELÉS

Az Arma 3 Contact nem egy szokványos kiegészítő lett. Kellemes hosszúságú kampánya meglepő érettséggel és ötletességgel dolgozza fel az idegen civilizációval való első kapcsolatfelvételt, és Livonia is pazarul fest, de illett volna a multiplayerhez is nyúlni.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

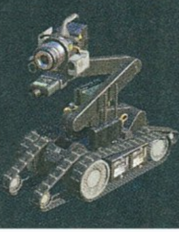
PRO

Érett és kifejezetten jó kampány, kiváló szinkronszínészek és hangeffektek, hatalmas új térkép.

KONTRA

Borzalmas teljesítmény a kampányban, az öregedés egyre durvább jeleit mutató látványvilág, multiplayer-újdonságok nincsenek.

70%



TITÁNOK HARAGJA

Attack on Titan 2 進撃の巨人 – Final Battle –

ADATOK

KIADÓ **KOEI TECMO** – FEJLESZTŐ **OMEGA FORCE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.07.05.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 300 FORINT.**

[ÍRTA BRITPOPPER] **A méltán sikeres Attack on Titan harmadik évadja nem is olyan régen ért véget, és bár az utolsó szezonig még jó párat kell aludnunk, de rajongói berkekben addig is örömre adhat okot, hogy a Koei Tecmo jóvoltából megérkezett az elmúlt év eseményeit felvonultató, extrákkal megpakolt bővítmény.**

Hajime Isayama 2009-ben indult – és itthon is szép kis népszerűségre szert tett – mangája hamar a mainstream élvonalba került, amiből sikeres anime és kétes minőségű élőszereplős filmek is készültek már. Az Attack on Titan nem véletlenül vált mára az egyik legnépszerűbb alkotássá, hiszen jó, ha évtizedenként születik ennyire meghatározó mű a rajzasztalon. Jómagam is ámulattal néztem végig annak idején az első részt, mely legalább annyira meghatározó lett az életemben, mint korábban a Death Note. A Final Battle című Upgrade Pack a videojátékos feldolgozás második részének (2018/04-es PC Guru) hivatalos bővítménye, melyhez ugyan szükséges az alapjáték, de ezért a kalandért bőven megéri visszatérni a koncentrikus falak mögé!

Dióhéjban az Attack on Titan egy olyan disztópiában játszódik, ahol az emberiség maradéka az említett falakkal körbevett városokban él, és a hatalmas építmények tartják távol a rájuk vadászó, és őket előszeretettel fogyasztó óriásokat. Utóbbiak közül léteznek intelligensek is, akik képesek emberi formából átalakulni, de legtöbbjük csupán a pusztítást és a káoszt kedveli. Ebben a közegben kell rendet tennünk szabadon választott hősünkkel vagy hősnőnkkel, miközben csapatba verődve igyekszünk levadászni minél több titánt. A DLC az elérhető maximális fejlődési szintet alapból 120-ig emeli, és szerencsére a mentésünket is át lehet hozni. Az eddig is 40 körüli főt számláló roster további 5 fővel bővül, így olyan karakterek bőrébe bújhatunk, mint Kenny Ackerman, Traute Caven, Zeke, Nifa vagy Floch Forster. Limitált ideig különleges ruhákat tölthetünk le kedvenceinkhez, így akár az újdonsült királynő jelmezében is tündökölhetünk. Felszerelésünk is bővül a harmadik szezonból megismert Anti-personnel Omni-directional Mobility Gear képében, ami a régihez képest a távolsági harcra lett kihegyezve. A pengéket így lecserélhetjük lőfegyverre, hogy messziről is irthassuk a titánokat, vagy felvehessük a kesztyűt hétköznapi humán ellenfelek ellen. Új kiegészítő még a Thunder Spear, ami a legsúlyosabb esetekben jön majd jól, mint például a páncélozott Armored Titan esetében, akinél bizony tapasztaltabb harcosként is vért fogunk izzadni.

ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

Az Attack on Titan szerencsére a jobb anime-adaptációk sorát erősíti, a Final Battle Upgrade Pack pedig gyermekbetegségei ellenére is korrekt módon egészíti ki az alapjátékot a harmadik évad eseményeivel és az újabb játékmódok bevonásával.

TÁLALÁS: **72%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO
Az extra tartalom kitolja a játékidőt, élvezetes és látványos harcok, rajongóknak igazi csemege.

KONTRA
A grafika semmit nem fejlődött, az irányításba bele kell rázódni, a kamerakezelés néha borzalmas.

77%

AZ UTOLSÓ ELŐTTI ÖSSZECSAPÁS

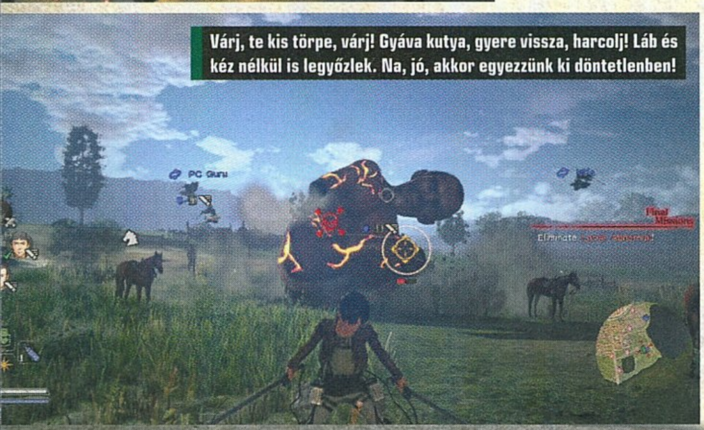
A harmadik évad egyik nagy eseménye a legkülső Maria falnál lévő városka visszafoglalása volt. A Territory Recovery névvel ellátott játékmódban egy regimentet állíthatunk össze a show-ból megismert figurákból, majd az egységünkkel területeket hódíthatunk vissza az emberiséget romba döntő dögöktől.

A másik új menüpont, a Character Episode pedig, ahogy a neve sejtetni engedi, a sorozat hőseire fókuszál, de más perspektívából mutatva be a sztori eseményeit. Jó dolog, hogy ezek az újdonságok elindulnak a főcsapástól függetlenül, tehát közvetlen a főmenüből választhatjuk ki őket, bár ha csak most csatlakozunk a titánok elleni harchoz, és kimaradt az alapjáték, akkor ebben az esetben egyes szintű karaktereket istápolhatunk, akiknek még nincsenek feloldva a képességeik. Viszont a Final Battle fokozatosan nehezedik, így aggodalomra nincs különösebb okunk, csupán kissé időigényesebb lesz az előrehaladásunk. Nyersanyagok és különféle pontok ezekben a móduszokban is járnak, így társainkkal folytathatjuk a barátkozást, illetve tárgyainkat és táborunkat is fejleszthetjük.

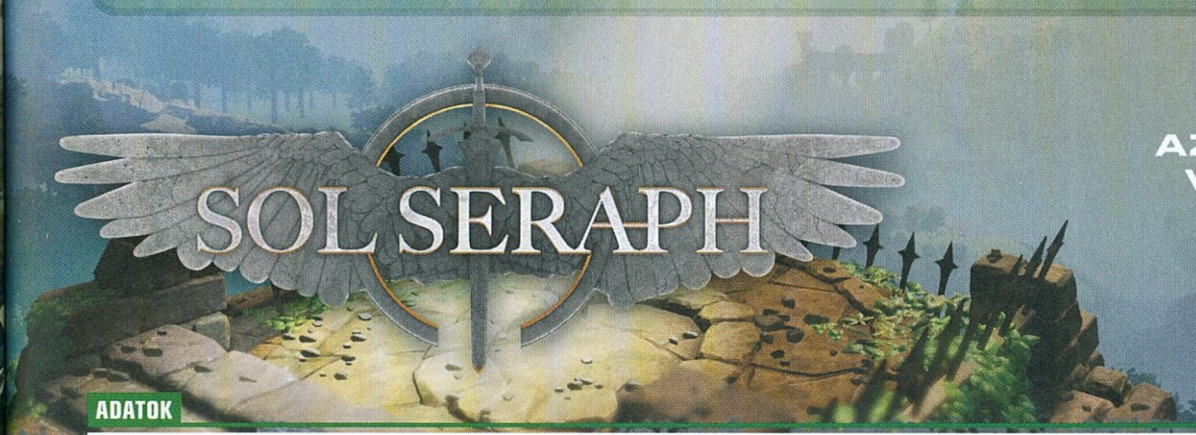
Az Attack on Titan 2: Final Battle kvázi DLC-nek is felfogható upgrade csomagja épp jó időben érkezett, így pont meg tudja lovagolni a mostani szezon elcsendesülő hullámait. Az anime megtekintése után szívesen lengedeztem újra a nudista csúfságok között, nélküle azonban nagy késztetést nem éreztem volna arra, hogy leporoljam az alapjátékot.

Ha bejön ez a beteges, titánokra vadászós, vérrel és erőszakkal kikövezett világ, akkor érdemes lehet visszatérned – ha meg AoT-rajongó vagy, akkor a negyedik szezonig mindenképp vess rá egy pillantást!

Bár a sztorinak még egyáltalán nincs vége, az aktuális történésekkel kiegészülve élvezhetjük újra a feldolgozást.



Várj, te kis törpe, várj! Gyáva kutya, gyere vissza, harcolj! Láb és kéz nélkül is legyőzlek. Na, jó, akkor egyezzünk ki döntetlenben!



SOL SERAPH

AZ EMBERISÉG VÉDELMÉBEN

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **ACE TEAM** – MŰFAJ **AKCIÓ-STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.07.10.** – ÁR **STEAMEN 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4900 FT., KONZOLOKRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[IRTA **BÖJTI**] A nyolcvanas és kilencvenes években a videojáték-iparban igazi legendák születtek, hogy a fénybe emelkedést követően az örök sötétségben tűnjenek el. Ilyen volt az Enix gondozásában megjelent ActRaiser is a Quintettől, melyre esélyesen már nem sokan emlékeznek, mégis, a ritka különleges alkotás most szellemi utódra lelt, mely továbbviszi őse hagyatékát.

Mond valamit a cím: ActRaiser? Az RPG Illusion of Gaia fejlesztője, a japán Quintet 1990-ben készítette el a szigetországban terjesztett, majd Európába csak 1993-ban megérkező játékot, mely akkoriban a SNES felhozatalának egyik igen üde színfoltjává vált. Hogy miért, azt röviden össze lehet foglalni: az eredetileg Isten és sátán csatáját bemutató mű egyszerre másolta le a Castlevania és a hasonszőrű akció-platformerek stílusát, miközben egy angyalt irányítva kellett a szörnyeket kardélre hányni, de emellett a receptet felfolcsolta némi stratégiával is. Tehát az egyik pályán oldalnézetben előre haladva ugrálhattunk és kaszabolhattunk, majd a másik pillanatban már felülnézetben segíthettük a népet, hogy gyarapodva és fejlődve küzdjön meg a gonosszal, mialatt a történet és a körítés egyszerre idézett a modern keresztény, az ókori görög vagy éppen a hindu hitvilágból és kultúrából. Ha ezek után még kérdéses, miért égett bele a program mindazok emlékezetébe, akik anno leültek elé, akkor nyomós érvként már csak a szépen megrajzolt külsőt tudnám felhozni, mielőtt tehetetlenül legyintek. Nos, ennek a kultikus klasszikusnak az ereibe pumpáltak most friss vért a Rock of Ages és Zeno Clash alkotói, ami egyszerre hálás és veszélyes feladat.

> Egy régi ismerős új köntösbe bújva, de a megszokott stílusban. Nosztalgiára kiváló, de a fiatalabbakat nem biztos, hogy mindez meghatja.

AZ ŐSI ISTENEK UTÁN

Miután Ég Apa és Föld Anya megteremtette az életet, a növényeket, az állatokat, majd kedvenceiket, avagy az emberiséget, elhagyták a világot, hogy az szabadon fejlődjön magában. De az újabb, fiatalabb istenek arrogánsak és kegyetlenek voltak, folyamatosan támadták az emberiséget, így az szétszéledt és felszabdalt hordái állandó küzdelembe keveredtek környezetükkel. Egészen Helios, A Hajnal Lovagja megjelenéséig, aki isten és ember gyermeként sietett a szenvedők segítségére.

Sztori terén tehát nem várnak ránk nagy meglepetések, sőt lényegében a játékmenet is a régi. Heliosszal megindulunk, általában jobbra, néha balra vagy felfelé/lefelé, de mindig 2D-ben, majd daraboljuk az ellenfeleket, bevetjük varázslatainkat (például gyógyítás), aztán pedig jön az izgalmasabb része a dolognak, amikor az adott terepen kell segíteni az embereket. Először kell nekik házikó, ahol lakhatnak, majd muszáj kicsit kertészkedniük is a túlélés érdekében. Ha ez már rendben, fát kell szerezni a további építkezéshez, amiből aztán lehet kaszárnya, mindenféle védőállás, extra nyersanyag vagy segítség, közben meg terjeszkedünk a szörnyeket termelő gócpontok felé, amik mellett templomot kell emelni. Ha az Úr háza elkészült, Helios akciópályájával megtisztul a blokk, ha pedig minden blokk felszabadult, jöhet a legvégső, ahol a főellenfél várja hősünket.

TÚLZOTTAN NOSZTALGIKUS?

Szimpla? Lényegében igen, de a két műfaj keveréke még mindig nagyon szórakoztató így egyben, hiszen mielőtt elunnánk a kaszabolást, megdolgoztathatjuk agyunkat, mikor pedig úgy gondolnánk, hogy elég a taktikázásból, jöhet a hentelés. Más kérdés, hogy egyik szegmens sem eléggé kidolgozott, az egész játék budget kategóriás érzetet kelt, és ide veszem a látványt is, ami haladna a korral, de minőség szempontjából nem eléggé, ráadásul szerintem az ActRaiser a dizájn és a rajzolt grafika miatt a maga módján még stílusosabb is volt, ráadásul ott jobban éreztem a hitboxokat is. Egyáltalán nem rossz a SolSeraph, a nosztalgia miatt nekem például alaposan megdobogtatta a szívem, de többet is ki lehetett volna hozni belőle, méghozzá minőségibb formában. Félő, hogy az ActRaiser rajongóin túl nem sokakat fog így érdekelni, azokból pedig nem tudom, elegendő-e a létszám ahhoz, hogy a játék minimálisan is sikeres legyen.

ÉRTÉKELÉS

Több mint 20 év kellett egy követő megjelenéséhez, ami rengeteg idő, ezért esélyes, hogy a nosztalgia már csak kevesekben él – anélkül viszont a SolSeraph nem túl izgalmas vagy minőségi élmény.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **77%**

PRO

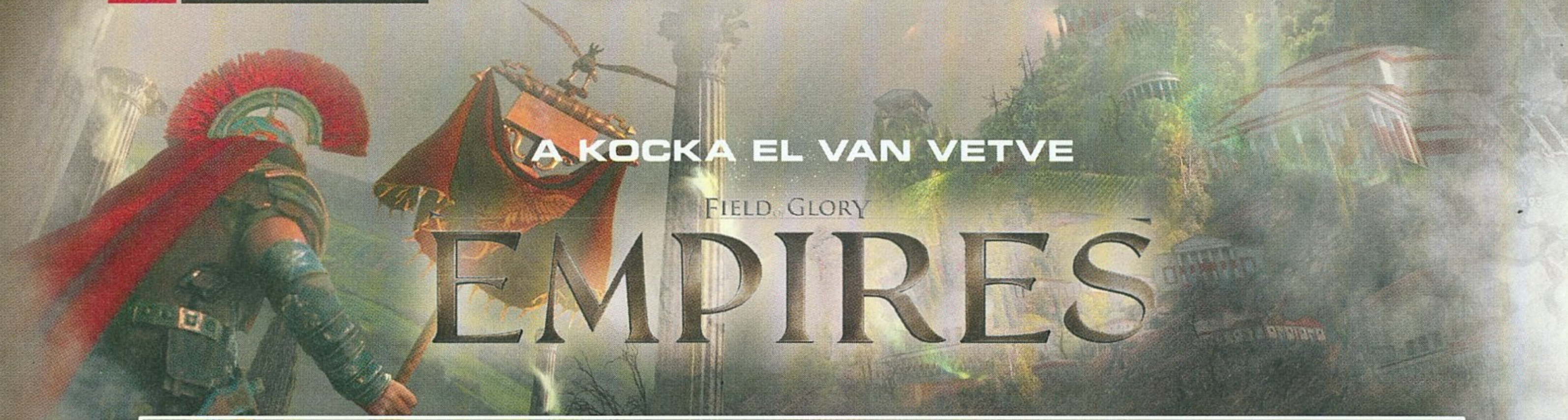
Egy az egyben ActRaiser, oldalnézetes akcióval, felülnézetes stratégiával, egy kellemesen misztikus világban. Visszafogott ár.

KONTRA

A látvány nem éppen 2019-es minőség, ahogy az irányítás is kicsit esetlen – összességében elmaradott és olcsó érzetet kelt a játék.

72%

Akkor most elmegyünk a négyzetekkel teli pályaszakaszra, és ha a játékos nem nyomja időben az X-eket, mi nyerünk a körökkel.



A KOCKA EL VAN VETVE

FIELD OF GLORY EMPIRES

[ÍRTA TIKA] Társasjátékból csataszimulátor, csataszimulátorból pedig birodalomépítés. Röviden ez a Field of Glory életútja. A harci elefántok és légiók persze a legkönnyebb utat jelentik ahhoz, hogy egy fejlesztő a férfilélekben (és nőiben) megtalálja az ott lakozó Hannibált – nyilván nem a modern emberevőt, hanem a hadvezért...

ADATOK

KIADÓ **SLITHERINE LTD.** – FEJLESZTŐ **AGEOD** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.07.11.**
ÁR **STEAMEN 34 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 100 FORINT, ÉS A FIELD OF GLORY 2-VEL EGY CSOMAGBAN PEDIG 46 EURÓ, 15 000 FT.**

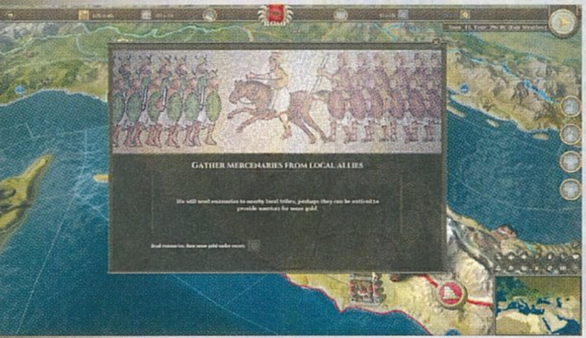
A Field of Glory (és nem összekeverendő a Microprose 1993-as klasszikusával, a Fields of Gloryval) egy ókori/középkori tematikájú táblás wargame-ből nőtte ki magát a számítógépes játékok közé, és sorolt be három éve a körökre osztott, háborús műfajba. A Newrosoft anno nem cifrázta túl, ókori csaták sorozatát láthattuk hexás talajon, és magunk között szólva olyan csúnya kivitelben, hogy a screenshotjaival kezelni lehetne a számítógép-függőséget is. Nem úgy a második rész, ami rendesen kikupálódott, sőt egész komoly rajongótábort épített ki, hogy végül az Ageod is rácuppanjon, élén azzal a Philippe Thibauttal, aki a Pax Romana és az Europa Universalis táblajátékoknál dizájnerkedett. A széria így aztán vett egy szép nagy kanyart, és beleállt a grand stratégia műfajba, az időzítés pedig nem is lehetett volna tökéletesebb (szarkazmus...), mert ki ne akarna a Paradoxszal (ugye az Imperium borítóján alig száradt meg a tinta) kicsi a rakást játszani, mint a nagy ókori birodalmak feltámasztója...

Tudtad, hogy a híres athéni demokráciában csupán 20-30 ezer polgár szavazhatott, a maradék 400 000-en (férfiak, nők, gyerekek, rabszolgák) meg kussoltak szépen? Nos, ha nem, akkor a töltőképernyőkön hasonló bölcsességeket szívhatsz magadba, és eljön majd az a pillanat is, amikor úgy érzed, inkább haljak meg hülyén, csak lépjünk már rá a gázra. Mindezt azért említem, hogy legyünk gyorsan túl az olyan negatívumokon, mint a körváltások alatti állandó töltike, illetve ama új keletű francia suttyóság (lásd Steel Division 2), miszerint az oktatómód helyett kisregényekben, videókban kommunikálnak a közönséggel. Merthogy az is tovább gyűrűzött ide. Így végre rátérhetünk a lényegre: szóval Nagy Sándor halála után járunk egy évtizeddel, amikor a birodalmát már szétszaggatták a diadokhoszok (önjelölt utódok), ebben az időben Róma serdülőkorban jár, Karthágó virágzik, de Európától Kis-Ázsiáig könyékig turkálhatsz olyan kisebb-nagyobb nemzetek között is, amelyekről ritkán írnak a történelemkönyvek. Az Ageod homokozójában legacy pontokban mérik a sikert, tehát nem muszáj egyszínűre festeni a térképet, már csak azért sem, mert a nagy birodalmak törvényszerű sorsát, avagy a hanyatlást, itt senki sem kerülheti el.

PONTOZÁSOS GYŐZELEM?

Az Empires igen újszerű szemlélettel formálja az államokat, amihez három civilizációs lépcsőfok tartozik (pl. horda-törzs-konföderáció), és mindegyik stációhoz öt állapotjelző, ezek sorrendben: fiatal, stabil, dicsőséges, öreg és hanyatló. Utóbbi kupacból a középső a kívánatos, a szintekből pedig a harmadik, miközben tokenek gyűjtésével lépegethetünk felfelé, vagy épp azok hiánya okozza, hogy visszacsúszunk a nihilbe. Tokent például a kijelölt régiók elfoglalásáért ad a rendszer, viszont mindez csak a libikóka könnyebb része, ugyanis a többi

Beszorultunk a nagy hatalom fő pilléreinek nevezett városai közé? Semmi baj, a dekadencia majd teszi a dolgát, innen szép nyerni.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VÁROSÉPÍTŐ KISOKOS

Az épületeknél először a flamó legyen biztosítva, farm, közmű, tiszta víz, aztán jöhet a kultúra, és utána az infrastruktúra. Utóbbinál célszerű a fallal kezdeni, mert lelassítja az ellenséges sereget. A kereskedelem fület megnyitva (a kereskedés amúgy teljesen automatikus) látható, hogy miből van feleslegünk, ill. miből szorulunk behozatalra, és ugye a legtöbb épület irgalmatlan bónuszokat dob bizonyos nyersanyagokért.

MONDJ NEMET!

A rabszolgapiac kivételével szinte semmit nem építettem meg, ami a dekadenciát növelné, abból a megfontolásból, hogy bőven van a pakliban olyan kártya – cult site, theatre, school, illetve a pénz oldaláról olyan termelőegység, amivel ezeket ki lehet váltani. A rabszolgákat a főváros és a piacok kapják, az eventek is csak ezeken keresztül tudják szabályozni az elosztást, tehát a piac ebből a szempontból megkerülhetetlen.

MŰSZAKBEOSZTÁS

A populáció elosztásánál a pénzes részt szinte üresen lehet hagyni. Itt dolgozzanak csak az épületek, aztán az élelmezés és az infrastruktúra megkaphatja az összes rabszolgát (+30 kaja bőven jó), a polgárokat pedig minél előbb rá kell állítani a kultúrára. Utóbbi megoldja az elégedetlenkedők féken tartását, és CDR-ben (kultúra-dekadencia arány) is hozhat annyit, hogy mindig a felső harmadban legyünk.

pöttyöt egy táblázatból tudjuk behúzni. Minden kör végén ugyanis a kultúra és a dekadencia (hanyatlás) hányadosa alapján az összes nemzet felkerül egy listára, aztán az első harmadban végzőket zsetonnal (token) jutalmazzák, a középsők csak vannak, mint a befőtt, a sereghajtókat pedig minuszolják, és amennyire furcsa (beteg, szokatlan, és a további jelzőket tessék hozzágondolni) ez az egész versenyfutás, annyira élvezetes is.

Külsőre egyébként pont úgy néz ki az Empires, mint a zsáner többi tagja, avagy van egy nagy térkép régiókra osztva, és ezen kóricálnak a hódításra készülő seregek, viszont nincs mögötte kismillió gomb, bizgentyű, sőt még a birodalmi gyeplővel járó szokásos körök, a vallás, fejlesztés, etc. paneljei is hiányoznak. Utóbbiakat egy jópofa, ráadásul precízen ütemezett eseményhalmaz váltotta, tehát, ha történetesen azt szeretnéd, hogy a háborúkban felszaporodott rabszolgaállományból ne Spartacusok tömege törjön elő, tegyél egy x-et a „több jogot a rabszolgáknak" rubrika elé, de az adók emeléséről is egy „kérdőíven" voksolunk, és általában legalább 1-2 ilyen (egyébként halasztható) döntés bukkan fel körről körre, egy ókori mozaikokat mintázó, ízléses keretben. A képernyő tetején eközben háromféle nyersanyagot tartanak számon, a pénzt, az emberanyagot és a fémet, amelyekből a sereget stafírozzuk, aztán ha valamelyik kicsit lassabban csordogál, semmi pánik, mert a korábban említett döntéshalmazban van olyan, ami megengedi a konverziót.

ÉRTÉKELÉS

Inkább egy társasjátékként tessék felfogni, ahol a történelmi hűség nem elsődleges tényező, ugyanakkor roppant élvezetes és újszerű megközelítése az ókori birodalomépítgetősdinek.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

PRO

Remekül megkomponált alapok, élvezetes játék, a mesterséges intelligencia is jó partner.

KONTRA

A nemzetek között sok különbség nincs, a tutorial, ugye, luxus lett volna, és a töltögetési időket is faraghatnák.

82%

Ne várjatok semmi okos megállapítást, nem értek a stratégiához. Itt is csak a kedvenc színeim szerint festegetek, hogy csini legyen a térkép.

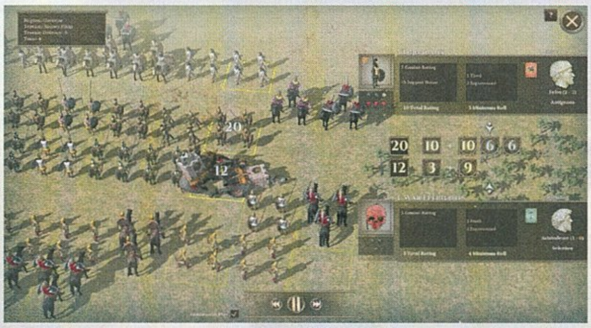
A RÉGI JÓ RÉGIÓ…

Ott tartunk, hogy térkép és régiók, szóval nagy különbséget ne keressünk a nációk között, fogadjuk el, hogy a kelták ugyanúgy fejlesztik a nagyvárosokat, mint a rómaiak, mármint birtokokkal, vízvezetékkel, falakkal és a többi. Az építkezés eléggé rendhagyó, mert a négy fő rovathoz – élelmezés, infrastruktúra, pénzszerzés és kultúra – 6 darab véletlenszerűen kiválasztott épületkártya tartozik, és hiába szeretnél templomot építeni, ha éppen az örömtanyát dobta a gép, szóval ilyenkor jön az újrakeverés, ami 1-2 kör pihi, és korántsem biztos, hogy a kívánt eredményt hozza. Persze az is igaz, hogy ritka a felesleges kártya, és eleinte teljesen mindegy, hogy a gyümölcsösből vagy a birkafarmról etetjük a népet, később viszont az egymásra épülő termelésláncoknál már inkább meggondoljuk, hogy elpaszszoljunk-e egy leosztást. A játék alapmechanikája egyébként ezekben az építményekben és a lakosságot jelképező kis ikonok (külön a polgárok és a rabszolgák kultúrcsoport, lázadozási hajlam-megjelöléssel) pakolgatásában csúcsosodik ki. A rabszolgapiacok, bankok, örömtanyák, és minden, ami „bűnös", a dekadenciát erősítik, az iskolák, szent helyek, színházak pedig teljes gőzzel a kultúrát nyomatják. A városok piacai, kikötői, manufaktúrái termelik meg azt a pénzt, amit a hadsereg elhasznál. A lakosság sem szaporodik magától, a flamó és az alá besorolt közegészségügy gyorsítja például az újabb polgárok születését, az infrastruktúra kiépítéséért pedig akkor leszünk hálásak, ha 18 helyett 2 kör alatt épül meg egy kaszárnya. Végeredményben itt egy folyamatos tili-toli zajlik a munkaerővel, aszerint, hogy épp melyik hatást szeretnénk erősíteni, hasonlóan, mint az Endless Legendben, márpedig az olyat alapvetően szeretjük.

A körökre osztott játékokban a játékosok többnyire felváltva lépnek (szaknyelven ez az „I-Go-You-Go", azaz „IGOUGO"), miközben az életszerűbb fázisos („We-Go"), szimultán rendszer valamiért kevésbé terjedt el, pedig itt is ragyogóan működik. Minden náció megtervezi a seregei útját, a kör végén pedig a gép egyszerre végrehajtja az összes lépést, így meglepő találkozások jönnek össze, ráadásul a terep és az utak függvényében a katonák hosszabb távolságot, akár egyszerre 2-3 régiót is legyűrve nyomulhatnak előre.

A gépi intelligencia egészen korrekt, simán felnő a Paradox szintjéhez.
Van még egy kissé bizarr árukapcsolás, amit muszáj megemlíteni, azaz a csatákat ki lehet exportálni a Field of Glory 2-be, majd az eredményt visszaimportálni. Jelentős macera, és kicsit lehúzás íze van, de tény és való, hogy a második rész igen sokat visszaad a kor hadviseléséből, a nehézkes falanxok, a brutális légiók, a kelet tevedandárjai és a harci elefántok egy az egyben hozzák Gaugamela vagy Cannae hangulatát. Amennyiben nincs meg a szoftver, akkor pedig az ütközetek az összetétel, tapasztalat, a helyszín (terep) és némi véletlen faktor (avagy a kockadobások) kombinációjából automatikusan lejátszódnak.

BÁTOR PRÓBÁLKOZÁS AZ IMPERIUM UTÁN, DE SAJÁTOS VERSENYEZTETÉSE MIATT AJÁNLOTT DARAB.



ÖRÖMJÁTÉK?

A játék egyszerű felépítése azt sugallja, hogy inkább csak pilinckázunk a történelem viharába, pedig a kultúra és dekadencia összevetése jó ötlet, és működik a koncepció. Kétségtelenül vannak hibái, ugyanakkor addiktív kis szemétláda, persze sosem bocsátjuk meg, hogy a 2. rész csatafelületét nem húzták be…

CSATARENDBE!

A sereg összeállításánál nagyon fontos, hogy legyen egy masszív első sor nehézgyalogságból – a View Battle opciónál látszik ugyanis, hogy a centrumban történő találkozás (közelharc) dönti el a nagy ütközetek sorsát. Ugyanakkor a 6-7 falanx/légió mellé muszáj behúzni a sokkal olcsóbb távolsági, vagy könnyűfegyverzetű alakulatokból, mert másként nem bírná a büdzsé, a lovasság pedig jól jöhet a szárnyakra.

NE ROHANJ!

Az első néhány körben nem érdemes rohanni, növeljük kicsit a bevételeket, toborozzunk annyit, ami még nem visz csődbe, aztán a leggyengébb szomszédot lehet is vegzálni. A diplomáciai részben érdemes folyamatosan figyelni, hogy ki kivel akasztott bajszot, mert a nagyobb birodalmak is könnyű prédák, ha a seregeik épp le vannak kötve. Szövetségeket nem érdemes túlzásba vinni, de a kooperációt igen.

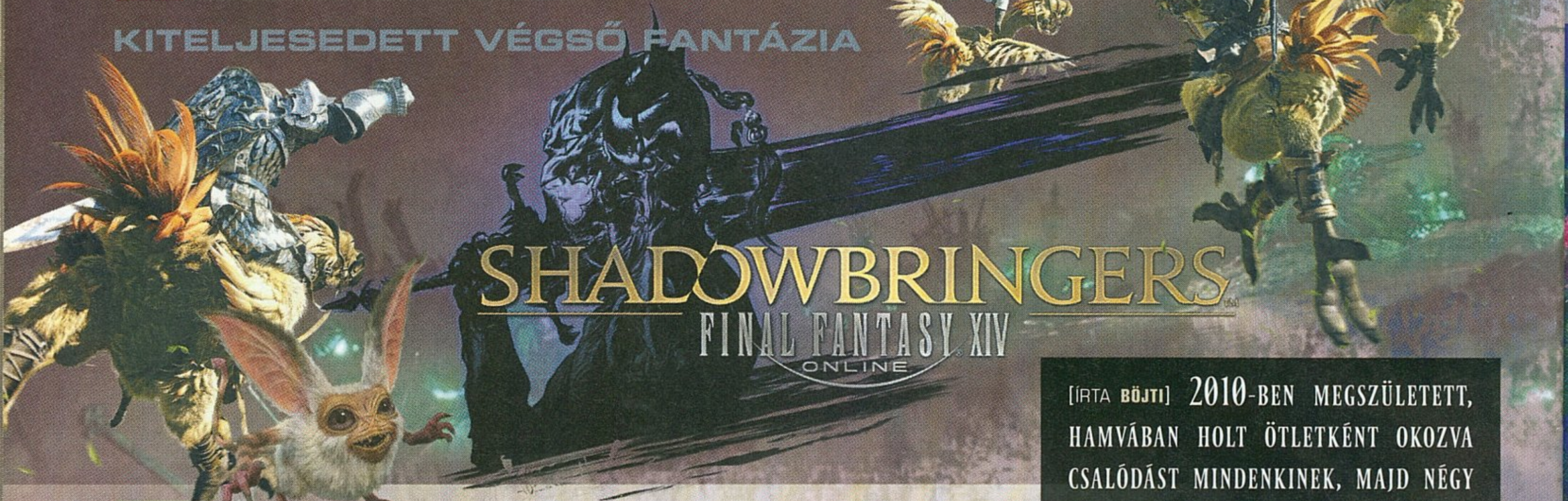
VÍZEN GYORSABB

A flottáknak van egy nagyon jó tulajdonságuk, ez pedig a sebesség. Egy-egy körben baromi nagy távolságokat tehetnek meg, és ha az ellenfél partvonalát végigjárőrözzük, akkor nagy eséllyel (a vízen amúgy harmatgyenge) inváziós erőit is elkaphatjuk. Ha nagyobb csatát terveznénk egy tenger melletti régióban, a hajókat állítsuk be a szomszédba, így a mészárlás túlélőit is elkapjuk, illetve ha bukta van, a blokád majd meggyengíti.

KÉSZÜLJ A HÁBORÚRA!

A játék harmadánál, ha már kiharaptunk egy nagyobb szeletet a térképből, az agresszív terjeszkedés miatt előbb-utóbb egyfajta dominóeffektus lép életbe, és nekünk esik a legtöbb szomszéd (szövetségekbe tömörülnek a kicsik). A túlélés kulcsa egy jó adag készpénztartalék, amit ilyenkor gyorsan zsoldosokra lehet váltani. És minden sereg élére keressük meg a megfelelő vezetőt, sokat dob a hatásfokon.

KITELJESEDETT VÉGSŐ FANTÁZIA



[IRTA **BÖJTI**] **2010-BEN MEGSZÜLETETT, HAMVÁBAN HOLT ÖTLETKÉNT OKOZVA CSALÓDÁST MINDENKINEK, MAJD NÉGY ÉVVEL KÉSŐBB ÚJRASZÜLETETT, MINT A FŐNIX, MELYNEK HÁBORÚS TÜZÉBEN AZÓTA IS TELJES KONTINENSEK ÉGNEK. A FINAL FANTASY 14: A REALM REBORN ÚJABB KIEGÉSZÍTŐVEL BŐVÜLVE TELJESÍTI BE SORSÁT, AMELY A SIKER ÚTJÁN VEZETI TOVÁBB A SQUARE MMO-JÁT.**

ADATOK

KIADÓ **SQUARE ENIX** – FEJLESZTŐ **SQUARE ENIX** – MŰFAJ **MMORPG** – MEGJELENÉS **2019.07.02.** – ÁR **STEAMEN 35 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 400 FORINT AZ ALAPKIADÁS, MAJD HAVI DÍJAS RENDSZERBEN MŰKÖDIK.**

„Menj el az erdőbe, aztán a kardfogúval összetalálkozva intézd el a dögöt, amíg katonáim végignézik a küzdelmet!" - tipikus.

Olyan szép pillanatokból áll a Final Fantasy-sorozat történelme, amiket érdemes és rendkívül izgalmas végigkísérni, megélni. Már maga az, ahogy a végső elkeseredettség megteremtette az „utolsó fantáziát". Az, ahogyan ebből egy szabályos birodalom épült ki, rengeteg rajongóval, igazi klasszikusokkal és kasszasikerekkel. Majd évtizedekkel később a történet lényegében megismétlődött, csak ezúttal egy MMORPG megjelenésével, amely a már jól ismert, sokak által szeretett univerzumot célozta be otthonául.

A 14. epizód ugyanis egy összeomlás előszelévé is válhatott volna, de nem annál a kiadónál, amely a végső elkeseredését kovácsolta korábban maximálisan edzett, nemes acéllá. A játék a bukását követően az alapoktól lett újraírva, lecserélt alkotókkal, egy frissebb szemlélet mentén, amely végül nemcsak sikerre vitte a címet, de odáig juttatta, hogy közel tíz esztendővel később már sok millióan estek rabjául az általa nyújtott kalandoknak, a Shadowbringers pedig immáron a harmadik komolyabb bővítmény, ami rengeteg tartalommal látja el a veteránokat, egyben pedig tökéletesíti az élményt a friss belépőknek. Jó, a FF14 nem lett 2019-es színvonal a szó szoros értelmében, indítófelülete még mindig inkább az előző évtizedet idézi, ahogy havi díjas modellje is, emellett nem mentes a hibáktól, miközben fetch quest- és gindfestként üzemel játékideje nagyobb részében. De őszintén, kit érdekel, mikor a hangulata egyszerűen megigézi a kalandort, a belbecs pedig tényleg rabjává teszi. Kapcsolatunk nem indult jól, de innen szép nyerni, a Shadowbringers pedig pontosan erre képes, végtelen lazasággal, ami azért nem kis eredmény.

SÖTÉTSÉG NÉLKÜL A FÉNY

Az a szomorú igazság, hogy bár kedvelem a témát, az MMO-k világát, a lelkesedés csak ideig-óráig marad, azután egyfelől elunom a zsánerre jellemző grindfestet, másfelől meg a munkám miatt nem nagyon van időm egyetlen játékban maradni hosszú-hosszú ideig. Ennek a műfajnak meg ugye az a lényege, hogy újra és újra lenyomjunk raideket, aprókat fejlesztve és csinosítgatva tökéletesítgessük karakterünket, vissza-visszatérjünk bizonyos helyszínekre, ami összességében nem csak több száz, de inkább több ezer órát eredményez. Szóval jókat szórakoztam a Secret Worldtől kezdve az ESO sajátos világán át a Black Desert szemkápráztató pillanataiig sok hasonló címben, így anno a Realm Reborn is elragadott egy időre, de igazán egyik sem fogott meg. Jöhetne most a nagy leleplezés, a romantikus sztori, ahol a kivétel erősíti a szabályt, ami természetesen a FF14, de nem lesz ilyen csavar. Szép volt, jó volt ez is, de semmi több. Ráadásul a Shadowbringers tesztelése is lényegében kényszerként szakadt a nyakamba, mert más nem nagyon vállalta volna, szóval gondoltam, jó lesz ez egy oldalra, legalább írunk róla. Nehezítette kapcsolatunkat a hihetetlenül elmaradott háttérrendszer, avagy az alap kliens, meg a Mog Station, ami lényegében minden rémálmom egyszerre, emellett azt se felejtsük el, milyen megpróbáltatásokkal jár, ha valaki esetleg elfelejti a jelszavát/felhasználónevét, majd letiltja a rendszer. Most szólok, mint mind közül a legfontosabb „Tippek és trükkök": ha egyszer regisztrálsz (pláne PS4-en), tetováltasd magadra a fontos infókat, mert a felhasználói és a játékos accountod Isten sem választja el, avagy, ha nem tudsz bejelentkezni, készíthetsz új profilt, majd kezdhetsz mindent elölről.

Szóval, rövidre vágva bénázásom történetét (türelméért ezer hála a hazai forgalmazónak és a Square segítőkészségének), nagy nehezen beleugrottam én is a kalandba, amellyel egy jól ismert, ám azóta alaposan kiteljesedett világ részévé

Új faj, új foglalkozás: ráadásul a viera gyorsan sokak kedvence lett. Valahogy a cica- és nyuszifülű lányok mindig sikeresek.

válhattam, melyben a sötétség és a fény örök háborúja vett érdekes fordulatot. Az interdimenzionális felvezetés után ugyanis a hős/hősnő (nem, biológiailag nincs több nem) egy olyan helyzetbe csöppen bele, melynél a „fényáradat" lényegében teljes győzelmet és ezáltal uralmat biztosított, a „rendet" pedig a „bűnevőknek" (sin eater) nevezett, egészen horrorisztikus entitások tartják fenn. Ebben az áldatlan helyzetben kell remekelni és győzedelmeskedni, új barátokat és társakat találva, új földrészeket felfedezve, szakmákat elsajátítva, visszahozva az égre az éjszakát és a sötétséget, amely lényegében teljes száműzetésbe került.

ROHAMRAAA!

Ehhez természetesen rengeteg, a fő szálon futó küldetést kell teljesíteni, miközben az új területeken NPC-k tucatjai kínálják a mellékes feladatokat, továbbá a Fate-összecsapások is rendre megjelennek a térképeken. Az opcionális missziók általában a megszokott fetch questeket takarják, a Fate pedig a nyílt világban jelentkező kisebb közös összecsapásokat jelenti, mikor adott időre kell a kiszemelt ellenfeleket kardélre és cikázó varázslatokra hányni, persze a megszokottnál nagyobb kihívás és ugyanígy jelentősebb jutalom társaságában. De visszatérve a lassan kiteljesedő sztorira: nem véletlen, hogy a FF14 kiegészítői fejenként legalább 60-100 órás időtartammal bírnak, így a Shadowbringers is, elvégre tele vannak pakolva mindennel, ráadásul most felvezetésből is alaposan kijutott. Az első 10 órában lényegében csak megismerünk néhány új területet, mint a fantasztikus Crystariumot, ami a központi város, majd ellátogatunk a tengerpartra és a sivatagba, hogy összeszedjünk egy-egy fontos karaktert, de közben alig történik valami, apró szívességeket teszünk. Ez néhol már-már érthetetlenül bugyuta megoldásokat eredményez, a türelmetlenebbek szerintem fel is adják a küzdelmet a mindent beborító fénnyel, de jelentem, megéri kivárni. Később ugyanis egy rendkívül hangulatos ostromra mehetünk; egy ugyanennyire atmoszférikus lakóterületet fedezhetünk fel a tündérek otthonaként, akik akcentusukkal és stílusukkal egyből megbabonázzák a játékost; gombaházakat látogathatunk, és akkor a bővítmény egy csomó titkát még le sem lepleztem.

Ráadásul az új helyszínek és szereplők, a visszatérő karakterek mellett egy rakás más összetevő segít abban, hogy még a veteránok se unatkozzanak. Eleve kaptunk két új fajt a vadmacskaszerű hrotgar (csak férfi) és a már most nagyon népszerű, nyuszifülű viera (csak nő… igen, ezért népszerű) képében, továbbá ismét bővült a foglalkozások (job) repertoárja a tank Gunbreakerrel (tiszta Squall) és a remek mozgású Dancerrel. Emellett itt-ott a régi megoldások is változtatásokon estek át. Nagyon fontos a Trust-rendszer, amivel immáron baráti NPC-k társaságában lehet dungeonöket kipucolni, a fejlesztők a harcrendszert is csiszolgatták, emellett a szintlimit 80-ra lett kitoldva, aminek fejlesztését a fő történeti szál is rendesen megköveteli, avagy kicsit se csodálkozz, ha 5-8 misszió után mindig opcionális feladatok elvégzésére és dungeonözésre kényszerít a rendszer, mert nem vagy elég tápos. Bár jó csapattal utóbbiak kitakarítását személy szerint továbbra is kimondottan élvezem, avagy átlagosan ez a kedvenc elfoglaltságom az üresjáratok alatt.

TÉNYLEG A LEGJOBB?

A felhasználói vélemények és a kritikák alapján a Shadowbringers nemcsak a FF14 legjobb kiegészítője, de egyből az MMORPG-k legjobb és legtartalmasabb bővítménye is. Utóbbival nem szükségszerűen értek egyet, ráadásul úgy gondolom, hogy a játéknak alapból vannak komoly problémái, mind a rendszerét (profilkapcsolás, regisztráció, havi díj, Mog Station), mind pedig a minőségét illetően (érthető okokból megkopott látvány, szerverproblémák, iszonyatosan unalmas fetch questek, amik a kampány jelentős részét is éppen úgy jelentik, mint az opcionális vonalat), de összességében az biztos, hogy az élmény még mindig páratlan. Jelenleg a FF14 ott van a legjobb MMO-k között, a Shadowbringers pedig vérbeli frissítés minden jóval, nagy pillanatokkal, eszméletlen zenékkel és jelenetekkel, nagyon élvezetes harcokkal. Ráadásul az érzelmi vonat nem áll meg, nem lassul, a lap megjelenésére új dungeon, új raid csatlakozott a felhozatalhoz, a bővítgetések és változtatások folyamatosan érkeznek, és hát esélyes, hogy ez a baljós fénnyel teli fantázia sem az utolsó. Legalábbis reméljük. Mert bár nem én vagyok a sorozat és a játék legnagyobb rajongója, azért így is nagyon megfogott az új kiegészítő, emiatt pedig abszolút meg tudom érteni azokat, akik az évek alatt több ezer órát öltek bele ebbe a hatalmas kalandba. A Shadowbringers pedig csak még többet hozzáad ehhez az élményhez.

A Realm Reborn legjobb és legtartalmasabb bővítménye, de esélyesen az összes MMORPG között is ott van a Top3-ban.

ÉRTÉKELÉS

A Realm Reborn története tovább terebélyesedik, a Final Fantasy sikersztorija pedig ismét egy nagy és jelentős fejezettel bővül. Az eddigi legfontosabb bővítmény, ami eszméletlen mennyiségű tartalmat biztosít a frissen beugróknak.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	94%
JÁTÉKÉLMÉNY:	86%

PRO

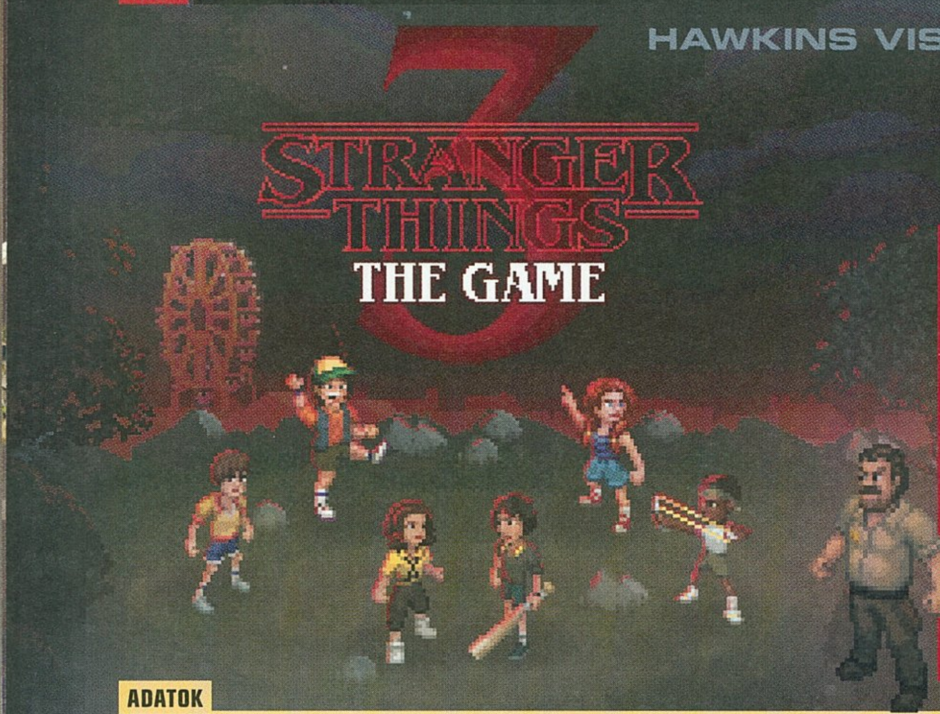
Új foglalkozások, új fajok, új helyszínek, új sztori, új dungeonök. Mindenből jutott, az élmény fantasztikus, ráadásul egyetlen játék áráért felfoghatatlanul sok játékórát kapunk.

KONTRA

Természetesen nem mindenki kedveli az MMO-kat, a borzalmas fetch questek miatt ezt sem szeretheti mindenki, ráadásul az alapjai itt-ott kopottak, 2019-ben nem mondhatók túl felhasználóbarátnak.

90%

HAWKINS VISSZAVÁR!



[ÍRTA STEELSAINT] **Idén július elején debütált a Netflix sikerszériájának a harmadik évada, vele szinkronban pedig megjelent a szezon hivatalos játékadaptációja is. A Stranger Things 3: The Game már megjelenésében is sikeresen idézi meg a sorozat retró hangulatát, de vajon pusztán ennyi elég lehet a sikerhez?**

ADATOK

KIADÓ **BONUSXP** – FEJLESZTŐ **BONUSXP** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.07.04.** – ÁR **STEAMEN 18 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5900 FORINT.**

A Stranger Things szerintem egyike azon kevés sorozatoknak, melyekért akár önmagukban is megérheti előfizetni a Netflixre. A Duffer-testvérek szériája még 2016-ban robbant be a köztudatba, és azóta sem veszített a lendületéből: a július negyedikén debütált harmadik évad például minden korábbi nézettségi rekordot megdöntött azzal, hogy négy nap alatt 40,7 millió nézőt szedett össze, sőt közülük 18,2 millióan ennyi idő alatt már befejezték mind a nyolc részt. A harmadik szezonnal egy időben pedig megjelent egy hivatalos játékadaptáció is a BonusXP csapatától, mely bár nem ér fel a sorozat színvonalához, a maga nemében kifejezetten kellemes szórakozást jelenthet, nem feltétlen csak a Stranger Things rajongóinak.

A GONOSZ NEM HAL MEG, CSAK ÁTALAKUL

A Stranger Things 3: The Game nagyjából hűen követi a harmadik évad cselekményét, csak néha eszközöl rajta kisebb változtatásokat, bővítéseket. Ennek megfelelően az alapszituáció ugyanaz: 1985 nyarán járunk az indianai Hawkins városában, ami nemrég kapta meg a saját, neonfényben úszó plázáját. Visszatérnek az első két évadból ismerős szereplők, akiknek most már a magánéletére is komolyabb hangsúly helyeződik. A fiatalok például ismerkednek az első szerelem szépségeivel és árnyoldalaival, a kicsit idősebbek pedig életük első munkahelyén próbálnak boldogulni több-kevesebb sikerrel. Meg aztán ott van Will, aki csak D&D-zni szeretne, de ezzel senkit nem hat meg. Ebbe a többé-kevésbé idillikus helyzetbe rondít bele egy sor különös esemény a játék (és az évad) elején: a környék patkányai hirtelen elkezdik vadul felzabálni a vegyszereket, a mágnesek furán viselkednek és elvesztik mágnesességüket, ráadásul egy elfogott rádióadás tanulsága alapján az oroszok is megjelentek az álmos amerikai kisvárosban.

Ezeknek a rejtélyeknek a felgöngyölítése már ránk vár, de aki látta a sorozatot, az olyan nagy meglepetésre ne számítson: bár vannak kisebb eltérések a cselekményben (ezek főleg abból erednek, hogy a sorozat történései egy az egyben átültetve a játékba azért elég unalmasak lettek volna), a konklúzió végül ugyanaz lesz, mint ami a harmadik szezonban volt. Ennek megfelelően érdemes lehet észben tartani, hogy a Stranger Things 3: The Game lelövi a sorozat összes poénját, így erősen ajánlott csak az évad végignézése után leülni elé.

ÜSD, VÁGD, NEM APÁD!

Lényegét tekintve a Stranger Things 3: The Game egy retró grafikával felvértezett beat 'em up játék, ahol a sorozatból ismerős szereplőkkel kell rendet vágnunk az oroszok és az Upside Down szörnyei között. A programban összesen 12 karakter kapott helyet, akik közül egyszerre kettőt irányíthatunk, ők szépen, fokozatosan válnak majd elérhetővé, ahogy haladunk előre a történetben. Mindenki saját, egyedi képességekkel bír, szám szerint kettővel: egy alaptámadással és egy speciális mozdulattal, aminek az ellövése már energiapontba kerül. Ráadásul egyes karakterek a térképen felbukkanó speciális akadályok leküzdésében is segíthetnek: Dustin például gond nélkül feltöri a számzárral védett ajtókat, míg Joyce erővágója a lelakatolt átjárók felnyitásánál jöhet jól.

A játék során két erőforrásra kell majd ügyelnünk: az egyik az életerő, amit elsősegélycsomagokkal pótolhatunk, a másik pedig a speciális mozdulatok ellövéséhez szükséget energia, amit egy-egy doboznyi New Coke elfogyasztásával tölthetünk vissza. Továbbá egyes tárgyak (például a fent említett kötszer és New Coke) megvásárlásához szükségünk lesz pénzre is, de ezt olyan bőkezűen szórja a gép, hogy itt tuti nem fogunk soha megszorulni.

Ez a világító, sárga aura remekül mutatja az UV-sugárzás veszélyeit. Srácok, nyár közepén csak óvatosan a napozással!

Innováció, de minek?

A szemfülesebbek kiszúrhatták, hogy a szereplők a Stranger Things harmadik évadában nem sima kólát, hanem New Coke-ot isznak. Ez pedig nem egy durva baki, mivel a Coca Cola Company 1985-ben tényleg megpróbálta leváltani a régi receptjét, méghozzá azért, mert a vaktesztek azt mutatták, hogy az embereknek sokkal jobban bejön a Pepsi. Az 1985-ben leleplezett New Coke egy kicsit édesebb ízvilággal érkezett, azonban a klasszikus Coca Cola leváltása rengeteg embernél kiverte a biztosítékot. Az eladások így hamar bedőltek, a vállalat pedig nem is erőltette sokáig ezt a vonalat: pár hónappal az újítás bejelentése után visszahozta a régi receptet, a New Coke gyártását pedig 2002-ben végleg befejezte.

Az előző részek tartalmából

A BonusXP csapatának közel sem ez az első találkozása a Stranger Things univerzumával. A 2012-ben alapított stúdió 2017. október 3-án már jelentkezett egy, a Netflix sorozatához köthető játékkal, mely egyszerűen csak a Stranger Things: The Game nevet kapta a keresztségben. Az Androidra és iOS-re érkező program hatalmas népszerűségnek örvendett mind a kritikusok, mind a játékosok körében, még BAFTA díjra is jelölték a Mobil- és kézikonzol játék kategóriában. Ráadásul a Stranger Things: The Game ingyenesen játszható, így semmi sem akadályozza meg a kíváncsibbakat abban, hogy felkeressék a Google Playen vagy az App Store-ban, és megnézzék, hogyan festett a Stranger Things 3: The Game elődje.

Látva ezt a támadást, meglehetősen komoly aggályaim merültek fel annak a baseballütőnek a hatékonyságát illetően...

Szintlépés a játékban nincs, ha tápolni akarjuk a karaktereinket, akkor azt különböző passzív bónuszokat adó tárgyak készítésével tehetjük meg. Ezekből alapjáraton bármennyi lehet nálunk, egyszerre viszont csak ötnek a bónuszait használhatjuk. A felhozatal kellemesen sokszínű: akadnak mozgási sebességet, életerőt vagy épp sebzést növelő darabok vegyesen, de van olyan is, ami például csak a gyerekeknek ad valamilyen bónuszt, illetve érdemes megemlíteni a karakterspecifikus példányokat, melyek általában az adott szereplő különleges képességét módosítják (például Eleven mentális lökéshulláma kevesebb energiát fogyaszt vagy Will tűzijátéka pontosabb lesz).

Játékmenet tekintetében ezen túl azonban nem érdemes túl sok bonyodalomra számítani. Két karakterünket terelgetve egyedül vagy egy barátunkkal közösen vághatunk neki az egyes küldetéseknek, ahol a lényeg a legtöbb esetben egy vagy több tárgy megszerzése, miközben megverünk mindenkit, aki csak szembejön. A továbbjutást sokszor egyszerűbb logikai vagy ügyességi feladatok nehezítik, illetve a történet kulcspontjain egy-egy főellenfél is felbukkan, mint például Billy a Sauna Test epizód végén, vagy Bruce és Tom a kórházban. Összességében a harcról elmondható, hogy nem a legnehezebb, viszont az egyes főellenfeleknél azért oda kell figyelni, ha nem akarunk rekordgyorsasággal a föld alá kerülni.

ÉRTÉKELÉS

A Stranger Things 3: The Game egy korántsem hibátlan, de így is kellemes beat 'em up cím, melyet a sorozat rajongóinak és a zsáner kedvelőinek lehet elsősorban ajánlani.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Retrós hangulat, remekül eltalált karakterek.

KONTRA

Hosszabb távon már repetitív, elbírt volna még némi változatosságot.

75%

EZ AZ IGAZI HORROR

Bár a maga nemében a Stranger Things 3: The Game egy teljesen korrekt és élvezhető alkotás, sajnos így is akad néhány komolyabb hibája, ami miatt nem tud felnőni a sorozat minőségéhez. Az első és legkomolyabb gondot a program monotonitása jelenti. Bár az egyszerűbb játékmenet rövid távon könnyen berántja az embert, az utolsó fejezetek tájékán azért már kezdenek repetitívvé válni az egyes küldetések és összecsapások, és a néhány, meglehetősen könnyű logikai rész sem elég, hogy feldobja ezt a receptet. Emellett pedig azt is érdemes megemlíteni, hogy az izometrikus nézet miatt többször előfordul majd, hogy az egyes épületek, folyosószakaszok fala kitakar előlünk bizonyos dolgokat. Amikor csak néhány felvehető tárgytól esünk el így, az még nem is olyan vészes, de amikor egy ellenfelet takar ki így egy fal, az már több mint bosszantó.

A másik probléma pedig a csapattársak mesterséges intelligenciája, illetve annak teljes hiánya. Amennyiben nem egy barátunk irányítja kétfős csapatunk másik tagját, hanem a gép, sajnos az illető harcértéke nagyban csökken. A gépi vezérlésre kapcsolt karakterek ugyanis csak azokat az ellenfeleket hajlandóak megtámadni, akik ott vannak a közvetlen közelükben (sőt néha még őket sem), illetve folyton a hátunk mögé igyekeznek kerülni, ami kifejezetten kínos, amikor éppen egy törékenyebb, távolsági figurát irányítunk.

HAWKINS NYÁRON SOKKAL SZABADABB

A fentiek fényében kijelenthető, hogy a Stranger Things 3: The Game egy kifejezetten kellemes alkotás lett, ami egyrészt hűen adja vissza a sorozat retró hangulatát, másrészt pedig hamar berántja az embert.

Ha még nem láttad a Stranger Things 3. évadát, akkor érdemes azzal kezdeni, mert a játék elspoilerezi az ottani sztorit.

Sajnos azonban közel sem tökéletes, hiszen az elsőre jópofa játékmenet hosszú távon már inkább repetitív, mintsem szórakoztató, valamint a csapattársak intelligenciáján is lett volna még mit polírozni. Emellett pedig azt is érdemes megjegyezni, hogy mivel a játék végig hűen követi a sorozat cselekményét, ezért annak, aki látta már az új évadot, nemigen tud újat mondani. Ennek ellenére a Stranger Things 3: The Game megérhet egy kipróbálást, főleg akkor, ha valaki nagy rajongója a Duffer-testvérek sorozatának, vagy egyszerűen csak hiányzik az életéből egy klasszikus, régivágású beat 'em up cím.

A KOCKA EL VAN VETVE

DRAGON QUEST BUILDERS 2

ADATOK

KIADÓ **SQUARE ENIX** – FEJLESZTŐ **SQUARE ENIX, OMEGA FORCE** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK, KALAND**
MEGJELENÉS **2019.07.12.** – ÁR **PS STORE-BÓL 17 990 FORINT.**

[ÍRTA **MIDNITE**] A Dragon Quest Builders 2 megmutatja, milyen lenne a manapság reneszánszát élő Minecraft akkor, ha egy tipikus, lineáris videojátékot készítenének belőle, ami egy kis történetekkel és kidolgozott karakterekkel benépesített világban játszódik, sokkal jobb grafikával.

Képzeld el, hogy a jellegzetes Minecraft-világban, ahol az építkezés, felfedezés és nyersanyagbeszerzés adja az élet értelmét, mindezeket a dolgokat hirtelen betiltja egy erőszakos szekta. A magukat Hargon Gyermekeinek nevező fanatikusok célja elpusztítani a világ összes építőmesterét, és jobbára sikerrel is járnak, egészen addig, amíg karaktered (akinek saját nevet is adhatsz) meg nem menekül a rabszolgasorból, hogy egy felfedezetlen szigeten kezdje el feléleszteni az építkezés és alkotás kihalófélben levő hagyományát. Rögtön társadul is szegődik az amnéziás, de harcban kiváló Malroth, aki egész végig partnered marad a küldetések során. Később pedig egyre több mellékkarakterrel futsz majd össze, akiket mind meggyőzöl róla, hogy a főzés, építkezés és földművelés olyan remek elfoglaltság, amiért érdemes megkockáztatni a pusztítás híveinek haragját – így egyre hízik követőid tábora, akik segítenek a harcban és a kreatívkodásban is. A két fő kérdés azonban az, hogy képes leszel-e megdönteni Hargon Gyermekeinek uralmát, és hogy valójában kicsoda a titokzatos Malroth?

AZÉRT VANNAK A JÓBARÁTOK

A Dragon Quest Builders első része már lefektette a játék alapjait, ám a folytatás (ami előzmények ismerete nélkül is teljes, élvezhető egészet alkot) minden szempontból javítani és bővíteni próbálja az élményt. A legalapvetőbb játékmechanikai elem a kockákra osztott világ szétbontása és újra összerakása: itt is megvannak a környezet nyersanyagaiból épülő receptek, amikből bármit megalkothatsz, amire szükséged van. Házfalat alkotó építőkockák, a termelés és gazdálkodás eszközei, tábortűz, bútorok, fegyverek... A lista ugyan nem végtelen, de robusztus.

Ami a Minecrafttól megkülönbözteti ezt a világot, az egyrészt a kötelezően használandó segítség, amit falvad lakói és Malroth állandó jelenléte biztosít, másrészt a történeten átvezető küldetések jelenléte. Ritkán van alkalmad valóban szabad kreativitásra, valaki mindig megtalál a kéréseivel, vészhelyzet áll elő, vagy épp csak túlságosan része forog majd mezőgazdasági munkák (vetés, öntözés, aratás), helyi gonoszokkal harcolás, nyersanyaggyűjtés és új szövetségesek felfedezése körül. Ha viszont építettél valami megosztásra méltót, azt feltöltheted egy közös „hirdetőtáblára", izgalmas az aktuális történetszál, és látni szeretnéd a végét. Bár a játék különböző helyszíneken játszódó fázisokra van osztva, és a következőhöz érve elveszíted megszerzett holmijaidat, végig van egy stabil bázisod, ahova visszatérhetsz, és amit kedvedre szépítgethetsz. Ráadásul ebbe az „otthonodba" invitálhatod meg multiplayer módban a barátaidat, hogy közösen építsetek fel bármit, amit csak mertek, kockáztatva ezzel a szektások haragját.

KÖTÖTT PÁLYÁN

Fontos tudni, hogy a konkrét építkezés aránylag kis része a játéknak, feladataid jó ahol a játékosok meglátogathatják egymás kreálmányait, függetlenül attól, hogy a PlayStation- vagy Switch-verzióval rendelkeznek. De mivel a (sajátos humorral tűzdelt) történet és a többi (szintén jellemzően fura) karakterrel való együttműködés kulcsfontosságú eleme az élménynek, a Dragon Quest Builders 2 egy sokkal irányítottabb, klasszikusabb, lineárisabb kaland, mint amit egy sandbox játéktól elvárnál. Szóval, ha egy modernizált Minecraft a vágyad, nem lennél elégedett a Builders univerzumában, ha viszont jól hangzanak az egyedi építkezős küldetések egy színesen bolondos világban, ez a játék neked való.

Nem gond, ha rögtön az új epizóddal kezdenéd az ismerkedést, a Builders 2-höz ugyanis nem szükséges az első rész ismerete.

ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

Szórakoztató építkezős kaland, amit kizárólag kreatív aspektusáért nem érdemes megvenni – de szerencsére annál jóval többet tud mutatni.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Hosszú történet, változatos helyszínek, a zsánerhez képest meglepően jó, stílusos grafika, rengeteg használható tárgy és eszköz.

KONTRA
Önállóságod egy részét elveszi a tény, hogy Malroth és a többi karakter mindenbe beségít. A zene pedig iszonyatosan idegesítő!

75%

„Most mit nézel rám ilyen morcosan? Én nem tudom kigazolni ezeket a tüskés izéket! Nem látod, hogy tele van a kezem?"

KELL EGY CSAPAT!

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3 THE BLACK ORDER

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **TEAM NINJA** – MŰFAJ **AKCIÓJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.07.19.** – ÁR **NAGYJÁBÓL 16 000 FORINT.**

[IRTA **BATE**] **Tíz évvel a – túlzás nélkül – legendásnak mondható Marvel: Ultimate Alliance 2 megjelenése után a Nintendo lépett egy merészet, és a népszerű sorozat jogait bezsákolva előrukkolt a harmadik résszel, ami kizárólag a gyártó hibrid konzoljára érhető el. A Team Ninja alkotása folytatja az elődök hagyományait, tesztünkből pedig kiderül, hogy a szuperhősös csetepaté mennyire állja meg a helyét.**

Idén tizenegy éve, hogy a Marvel Studios mozikba küldte a Vasembert, ami fenekestül forgatta fel Hollywoodot, szuperhősös filmek cunamiját zúdítva az emberekre. A mozikat ma már az olyan blockbusterek uralják, mint a Bosszúállók: Végjáték, lassan már a fogkrémes tubusból is valamilyen szuperhőscsapat nyomható ki, de a Marvel-őrület a videojátékok világát valahogy elkerülte. Ugyan jelentek meg címek némelyik hős főszereplésével, de korántsem olyan mértékben, ahogy az ember elvárná egy ilyen erős franchise esetében, ráadásul az egyetlen valóban jól sikerült darabnak – a PS4-exkluzív Marvel's Spider-Man – lényegében semmi köze nincs a gyöngyvásznon zajló folyamatos hajcihőhöz. Erre érzett rá a Nintendo, hiszen a japánok 2018-ban jelentették be, hogy újabb részt készítenek a 2006-ban és 2009-ben jelentős sikert arató Ultimate Alliance-sorozatnak, de kizárólag Switchre. A sztori itt is a Végtelen kövek körül bonyolódik, és nem csak a filmekből is ismerős hősök tucatjait kapjuk meg, de a csomagból nem hiányozhat Thanos és a Végtelen háborúban megismert The Black Order sem.

CSAPD LE CSACSI!

Ami a játékmenetet illeti, a MUA3 nem akart forradalmat, így megtartotta az elődök lényegét: egy szuperhősös hack and slasht kapunk, minden esetben négy irányítható hőssel, akiket felülnézetből kommandírozhatunk. A sztori során keresztül-kasul bejárjuk a Marvel-univerzum ismert helyszíneit, és az átlagos pribékek mellett rendre kisebb és nagyobb főellenfelek állják utunkat, akik természetesen a jól ismert gonosztevők közül kerülnek ki. A kalandot A galaxis őrzőivel kezdjük, aztán felbukkan Pókember, a Bosszúállók színe-java, a feltörekvő tinik (Miles Morales, Ms. Marvel, Spider-Gwen), New York utcai hősei (Fenegyerek, Vasököl, Luke Cage), az X-Men és sorban a többiek, akik között a pályákon megjelenő S.H.I.E.L.D. logóra navigálva válthatunk. Minden karakter ugrik (esetleg repül), van kis és nagy támadása, blokkol, illetve hősönként előhívható négy különleges támadása, amik akár kombinálhatók is a pajtásaink egyedi képességeivel a minél nagyobb pusztítás érdekében.

Az akcióban bevetett karakterek természetesen szintet lépnek, és különböző módokon fejleszthetők: turbózhatjuk a különleges támadásokat, ISO-8 kristályokkal passzív extrákat pakolhatunk rájuk, kozmikus kockákkal gyorsítható a szintlépés, egy külön menüben elérhető hatalmas háló segítségével pedig a harcok közben begyűjtött valutával növelhetjük a teljes csapatunk statisztikáit. És ahogy az elődökben is, attól függően, hogy milyen hősökből állítjuk össze a csapatunkat, különböző bónuszokat kapunk – szóval érdemes kísérletezni. Műfajából adódóan a játék kicsit monoton, de hála a cserélhető karaktereknek és a változatos világnak, azért a sztori biztosította 15 óra elég szórakoztató tud lenni, és aki elkezdi a programot, az jó eséllyel be is fejezi – a hibák ellenére is.

KÁOSZ!

A MUA3 ugyanis messze nem tökéletes: a harcok kaotikusak, néha azt sem látjuk, mi történik, és az is elég béna, hogy a lövésekkel operáló karakterekkel nem lehet normálisan célozni. A kamerakezelés helyenként a 2000-es évek elejét idézi, és az is bosszantó, hogy a játék nem képes a középpontban tartani az irányított szereplőnket, így hosszú másodpercekbe telik, míg egy robbanás vagy erősebb pofon után megtaláljuk a kijelzőn. A káoszt tehát szokni kell, de az alkotók mentségére szolgáljon, hogy a helyzet korántsem annyira vészes, hogy komolyabban a játékélmény rovására menjen.

Ami fontos, és csökkenti a monotonitást, hogy a program kooperatív módban is játszható: egyszerre négyen is püfölhetjük az ellenfeleket. Offline vagy online, de a csapatmunkát mindenképpen érdemes kipróbálni, mert a Team Ninja játéka így élvezhető igazán, másokkal közösen bunyózva válik igazán szórakoztatóvá.

ÉRTÉKELÉS

A MUA3 sok újdonságot nem tartogat, de ha sikerül hozzá pajtásokat verbuválni, akkor kiváló közös kaland kerekedhet belőle.

TÁLALÁS:	**75%**
TARTALOM:	**85%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Negyvennél is több karakter, változatos helyszínek, folyamatos fejlődés, és a Marvel-univerzum színe-java.

KONTRA

A bunyók sokszor teljesen átláthatatlanok, és a kamerakezelésen is bőven lett volna még mit javítani.

78%

Ultron, mondták már, hogy kimondottan hangyás vagy? Nem véletlen, hogy a hátadon lógó fickó összeakasztotta veled a bajszát.

Dr. Mario World

[ÍRTA RAPCSÁK] A helyi olasz látványosságnak is beillő, és minden vízvezetékkel kapcsolatos problematikát elhárító férfiember, Márió Szuperová újra felütötte fejét a mobil platformon, de ez még mindig nem teljesen az, amire vártunk.

Kiadó: Nintendo ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** www.nintendo.com ■ **Megjelenés:** 2019. 07. 10. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlási opciókkal)

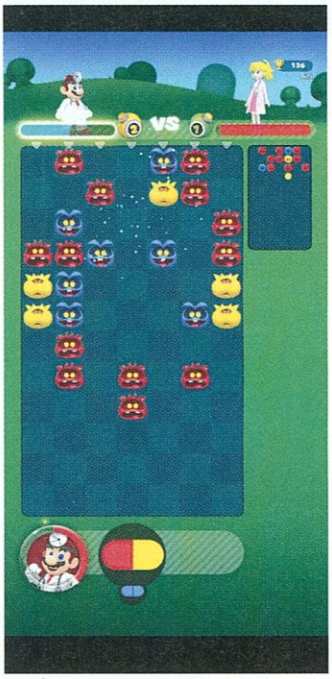
A Nintendo nagyágyúja, Mario, egyszer már sikeresen adaptálta magát telefonra (Super Mario Run), és a maga 100 millió feletti letöltésszámával nem lehet oka panaszra. És míg az egyszeri (de még a hárdkór) gémerek is szívesebben vették volna egy klasszikus portot, az valahogy nem akar megérkezni. Én például kapásból kihagynám a klasszikus első részt, és egyből a Super Mario Worldöt erőltetném.

De a Nintendo úgy érzi, tudja, hogy mi kell a népnek, ezért egy másik klasszikusnak számító Mario-játékot mobilizált. Az eredeti Dr. Mario egy klasszikus értelemben vett Tetris-klón. Annyi különbséggel, hogy kezdésnek kapunk jó pár bacit a képernyőre, mindenféle remek színben, a doktor úrnak pedig a bedobált egy- vagy kétszínű kapszulákkal kell hatástalanítani a kórokozókat. A formákra nem kellett figyelni, csak a színekből volt szükséges négyet összepárosítani. A mobilos port pedig szó szerint a feje tetejére állította ezt a szisztémát. Itt ugyanis nem felülről dobáljuk be a bogyókat, hanem alulról kell útra indítanunk őket, közben tudjuk forgatni, valamint fel és oldalirányba mozgatni a kapszulákat, egészen addig, amíg célba nem érnek.

Ha nagyon le akarjuk egyszerűsíteni, akkor a Nintendo elhozta nekünk a Super Candy Crush Worldöt. Persze ez csak első blikkre tűnik ilyen egyszerűnek. A játékmenet, bár rendkívül hasonló, jó pár kör után rájövünk, hogy itt egészen másról van szó. Nem feltétlenül többről, de határozottan másról. Egészen másfajta logikát kíván ugyanis a játék. Mivel a kapszulákat a kilövés után is van lehetőségünk irányítani, sőt még a vírusokkal való kapcsolódás után is tudjuk terelgetni őket, itt a reflexekre is bőszen apellál a program. Nem lehet csak úgy vaktában lövöldözni, miközben fél szemmel az Élet és Irodalmat forgatjuk.

Szóval, ha első nekifutásra csak legyintenél, hogy ez egy Candy Crush, mindenképp adj neki egy kis időt. Persze az élet nem csak játék és vese! A Dr. Mario World egy okos kis logikai játék, de valami hiányzik belőle. Játszatja, játszogattatja magát, de nincs meg benne az a behúzó-faktor, ami például a CC-ben. Kétségkívül óriási név a (csőszerelő)szakmában, de ettől függetlenül itt nem teljesen jöttek össze az illesztések. Arról nem is beszélve, hogy eléggé rámegy a mikrotranzakciókra, ami nem éppen szerencsés.

78%



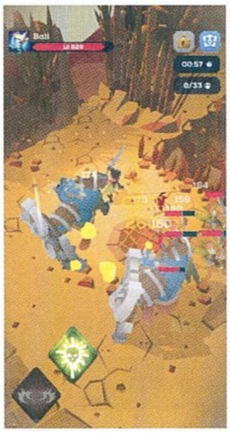
The Mighty Quest for Epic Loot

[ÍRTA RAPCSÁK] Ha szeretnél végre egy olyan kalandjátékot, aminek az irányítása nincs túlbonyolítva, kellőképp vicces, és nem mellesleg akciódús, akkor itt az ideje hüvelykujjadba venni az irányítást!

Kiadó: Ubisoft ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** www.ubisoft.com/en-gb ■ **Megjelenés:** 2019. 07. 09. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlási opciókkal)

A The Mighty Quest for Epic Loot igen mostoha sorsot tudhat magáénak. A játék annak idején PC-re jelent meg, de relatíve nagyobb érdeklődés hiányában a siker elmaradt. A Ubisoft gondolt egy merészet, és virtuális defibrillátorával új életet lehelt a játékba. Pedig ha jobban belegondolunk, igazából minden megvolt a játékban, hogy közönségkedvenc legyen. Tápolható karakterek, akiket Barbie baba módjára öltöztethettünk cukibbnál cukibb göncökbe, jópofa szövegek, színpompás környezet és karizmatikus hősök. De a siker csak nem „gyütt".

A mobilos verzió viszont egy új kezdet lehet vödörfejű lovagunk számára. Mert hát miről is van szó? A Mighty Quest egy vérbeli hack 'n' slash, vagyis szép magyar kifejezéssel élve: kardozós-barangolós. Annak minden pozitív és negatív hozadékával, merthogy olyan is van neki. Sőt, olyan is van, hogy az egyik pozitívuma lesz egy idő után az egyik legnagyobb negatívuma. De kezdjük is ezzel. Az irányítás ugyanis ennél egyszerűbb nem is lehetne. Kizárólag a hüvelykujjunkkal kell tapiznunk a képernyőt, hogy történjen



valami. Azzal mozgunk, azzal támadunk és azzal térünk ki a támadások elől. Ez idáig tök jó, mert minimalista és menő. Ellenben a kitérés néha akadozik, de a legnagyobb probléma az, hogy kábé félóra folyamatos játék után elkezd begörcsölni játékos kis ujjacskánk. Mivel egyfolytában mozgásban vagyunk, harcolunk, ugrálunk, egy pillanatra sincs megállás, ami egy idő után nekem már szó szerint fájt. És itt nagyjából ki is merítettük a negatívumok tárházát.

Tudniillik, A Hatalmas Kaland az Überkirály Cucc Után pontosan olyan, amilyen a címe. Egy szarkasztikus humorú, látványos darabolda. A pályák rövidek, de az intenzív harcok miatt ezt inkább pozitívumként lehet felhozni. Mindenkit legyilkolunk, miközben ládákat, barikádokat és jófajta úttorlaszokat aprítunk miszlikbe. Agyalni tehát nem sokat kell. Ellenben temérdek lehetőségünk van a karakterek, segítőtársak és felszerelések fejlesztésére.

A játék egy ideig kifejezetten mókás, de idővel nem árt szünetet tartani, mielőtt repetitívvé válik a játékmenet. Ettől eltekintve mindenképp ajánlott darab, ami nem kíméli a rekeszizmainkat és az ízületeinket sem.

83%

Zero City: Zombie Shelter Survival

[IRTA RAPCSÁK] **Képes lennél túlélni egy zombiinváziót? Képes lennél kiépíteni és sikeresen működtetni egy búvóhelyet? Képes lennél túllépni a kliséken?**

Kiadó: Beingame ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** www.beingame-mobile.com ■ **Megjelenés:** 2019. 07. 02. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlás)

...mert ha igen, akkor a Zero City a te játékod. Aztán majd kiderül, hogy mennyire tudod tolerálni azt az elképesztően pofátlan kuncsorgást, amire a játék vetemedik.

Szerintem túlzás nélkül kijelenthető, hogy jelen sorok olvasói között csak elvétve található olyan, aki valamilyen úton-módon ne találkozott volna a Fallout Shelterrel. A FS ugyanis egy szemtelenül addiktív játék, ami remek hangulatának és játékmechanikájának köszönhetően képes azonnal belopni magát a játékos szívébe. Erre a sikerre apellált a Warner is a Westworld-játék esetében, de a Bethesda azon nyomban be is perelte őket, hogy lenyúlták a játék kódját a bugokkal együtt. Kész csoda lett volna, ha valaki nem ugrik rá a témára, hiszen ez a fajta koncepció szinte üvölt a zombikért. A Beingame tehát megcsinálta a saját Fallout Shelter játékát, egy az egyben átvéve onnan mindent, csak épp zombikkal helyettesítve. Illetve a harcokat kiszervezték a külterületekre, mert az mégiscsak úgy az igazi. Bár a home invasion sem műfajidegen, sőt, de ennyi változtatás azért belefér. Szóval, lényeg a lényeg, kapunk egy szép nagy föld alatti búvóhelyet, amit nekünk kell szobákkal berendezni. Ezek lehetnek mindenféle termek: étkezde, szerelmi odú, labor, edzőterem és a többi. Aztán menedzserként is aktivizálni kell magunkat. Lakóinkat el kell küldenünk edzeni, gyúrni, szerelmeskedni, pénzt nyomtatni, vagy amire épp szükségünk van. A tematika és mechanika tehát ismerős. Ami viszont felettébb idegőrlő, az a mikrotranzakció, mint olyan. A játék ugyanis minden lehetőséget kihasznál, hogy felkínálja számunkra bankszámláját. És sajnos egy idő után azt fogjuk érezni, hogy bizony nem is lenne olyan rossz egy kicsit több pénz vagy alapanyag, netán egy olyan speciális karakter, aki megkönnyítené zombiktól hemzsegő kis életünk. Érdekes módon a Zero City még a fentebb említett pénzéhsége ellenére is kellemes kikapcsolódás. Igaz, kicsit több időbe telik a fejlődés, ha nem áldozunk rá anyagilag, de ha nem rohanunk sehová, és elfér a telefonon, akkor miért is ne?

72%

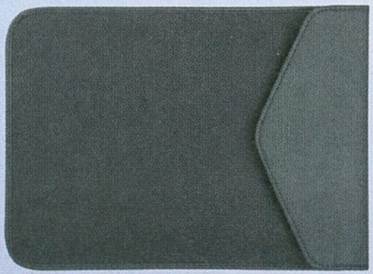
ASUS

ASUS ZenBook 13

Alkoss a fény sebességével

UX331FN-EG038T

- Intel® Core™ i5-8265U Processzor
- Windows 10 (64bit)
- 13.3" FullHD kijelző
- 8GB memória
- 512GB PCIE SSD
- NVIDIA GeForce MX150 videokártya
- Sleeve tok



Keresd a Digiprime-nál.

DIGIPRIME.HU

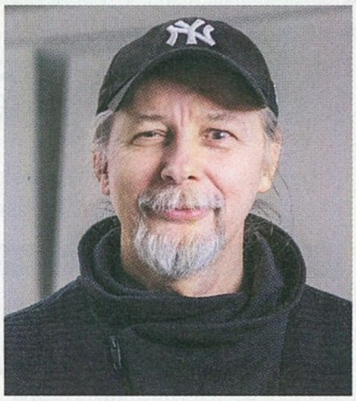
www.digiprime.hu | info@digiprime.hu | +36(70)286-4298 | 1074 Budapest, Dohány u. 63/b

8. generációs Intel® Core™ i5 processzorral

intel CORE i5 8th Gen

A hazai gamer újságírás kezdete

„Mitisír a Hogyishívják?"



Turcsán „Shy" Tamás

[ÍRTA **ASTRODAVE**] Harmadik felvonásához érkezett el rovatunk, melyben annak járunk utána, mely személyek és magazinok járultak hozzá a hazai számítógépes újságírás kialakulásához, majd megerősödéséhez. Szerencsére minőségi kiadványoknak és lelkesedésnek sosem voltunk híján.

Meglehetősen hosszú és izgalmas pályát futott be a Guru, míg kezdeti formája elnyerte mai alakját. Alapítói között találjuk Berényi „Bear" Zoltánt, Fehér „Masell" Gábort, Marinov „Gaborca" Gábort valamint Turcsán „Shy" Tamást is; Gaborca segítségével egy korábbi interjú során már megemlékeztünk a dicső múltról, ez alkalommal pedig egy másik őstag, Shy beszélt arról, hogy ő hogyan élte meg a több mint 25 évvel ezelőtti indulást, illetve később merre lépett tovább.

A Guru magazin első száma 1992 júniusában jelent meg, azonban előtte közel másfél éven át lemezújság formájában már létezett. Miképpen működtek ezek a diskmagek?
A lemezújság akkoriban tulajdonképpen elfogadott formája volt az információ közlésének, de a mi esetünkben inkább egy kényszermegoldásként szolgált addig, amíg nem tudtuk elindítani a lapot. Senki sem gondolná, hogy a Gurut megálmodó csapat összesen másfél millió forint tőkéből indította el az újságot. A lemezes formátum pedig utólag egy kiváló marketingeszköznek bizonyult, mert amikorra kikerült a lap, addigra mindenki ismerte a koncepciónkat, komoly rajongótábor épült fel, és így sokkal könnyebb volt elindulni.

Mi ösztönzött benneteket arra, hogy nyomtatott formában is megjelenjetek?
Mindig is nyomtatott lapot akartunk, de viszonylag sokáig nem jött össze a tőke. Végül saját pénzünkből és egy családi vonatkozású 1 milliós kölcsönnel vágtunk bele.

Akkoriban már az 576 Kbyte és a Commodore világ is a piacon volt. Milyen volt velük a viszony? Miben tudott a Guru többet, mást nyújtani?
Alapvetően egy űrt akartunk betölteni, mert nem volt amigás lap a piacon, mindenki ismert mindenkit. Balogh Zsoltékkal (576) nem nagyon volt kapcsolatunk, versenytársainknak tekintettük őket és kész. A CoV-os csapatot viszont jól ismertük; CoVboy és Rucz Lajos régi motorosok voltak, mi is olvastuk őket, velük semmilyen versenyzés nem alakult ki.

Kezdetben hány fő szerkesztette az újságot? Egymás között általában miként osztottátok fel a tesztelendő anyagokat?
Kezdetben a négy alapító szerkesztette a lapot, Amigákon, fekete-fehérben. Vicces volt, hogy színesben egyáltalán nem láttuk megjelenés előtt, és ez persze okozott néha komikus dolgokat, hibákat, felesleges idegeskedést. Az anyagokat egyértelműen mindenki az érdeklődési körének megfelelően kapta – egyszerű dolgunk volt, különbözőek voltunk.

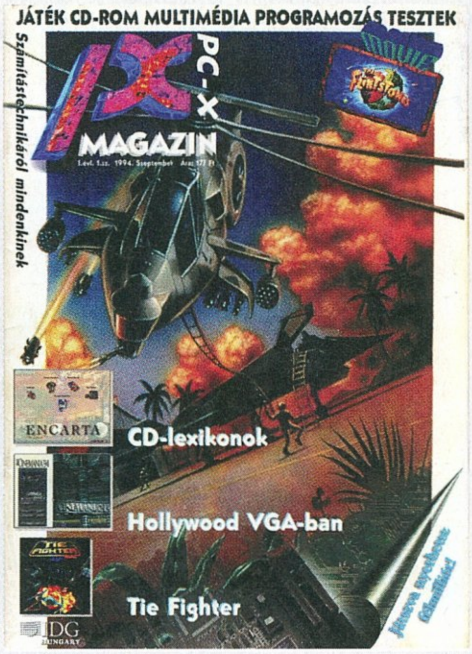
A legelső Guru bevezetője büszkén hirdeti az Amiga számítógép iránti vonzalmat. Miért volt hatékonyabb Amigával dolgozni, mint PC-vel?
A PC akkoriban egy irodai gép volt. Nem szerettük, nem volt mit szeretni rajta. Az Amiga meg az akkori világ Teslája volt, iszonyú jó lehetőségekkel, segédprocesszorokkal és kiváló grafikával. Miért választottunk volna egy béna irodai szörnyeteget, amin még játékok sem voltak? Egyébként a Mac volt a nyomdai munkák alapgépe, de mi amigások voltunk, hittünk benne, hogy a gépünk mindenre jó.

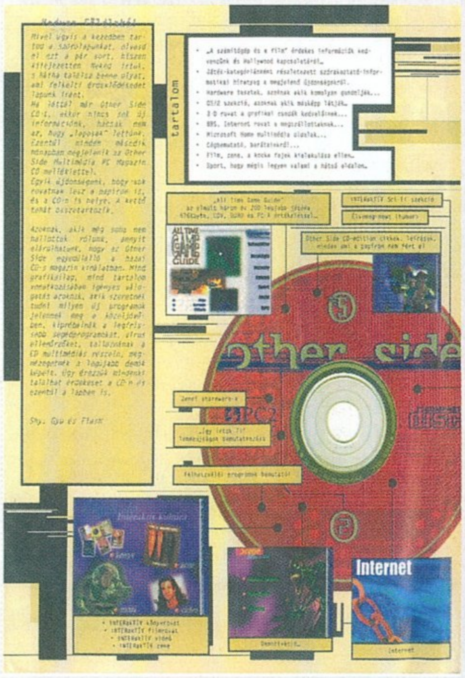
Nagyobb bolthálózatok híján hogyan szereztétek be akkoriban a játékokat?
A külföldi kiadókkal Masell felvette a kapcsolatot, kilátogattunk londoni, frankfurti kiállításokra és barátkoztunk. Mindig nagy zűrzavar volt, amikor a vámra megérkezett csomagjainkat kellett kiszabadítani. Ez az aktivitás a korai időszakban hamar megtöltötte a polcainkat játékokkal, és végül az újságot is hírekkel.

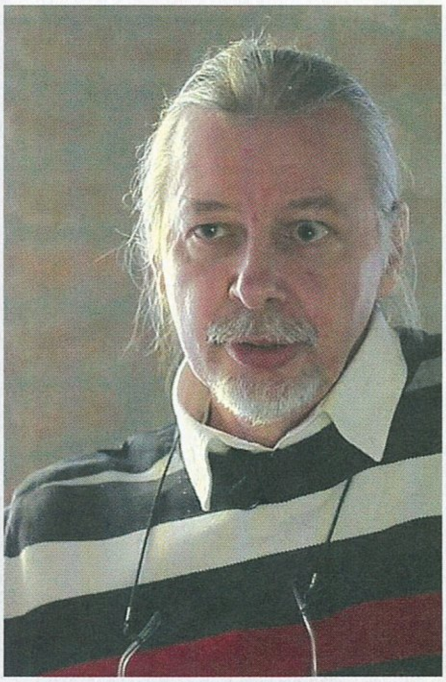
A levelezési rovatot éveken át Brazil vezette. Átlapozva több régi számot, tőle nem is találtam egyéb cikket; ő akkor csupán a levelezésért volt felelős?
Brazil alapvetően maga volt a levrov, egyben pedig egy jó barát.

Szerveztetek Guru-táborokat is. Ezekre hogyan emlékszel vissza, milyen volt a hangulat?
Az első táborokat a kecskeméti Logi klubbal szerveztük, Absurd, Mozo és Kovács Judith nagyszerű Amiga Parádékat szervezett Parádon. Imádtunk egy hetet együtt lenni, elképesztő kalandok voltak, vidám emlékeim maradtak róla.

Sokat tanultunk egymástól, és rendkívül jó scene épült ezeknek az élményeknek a hatására. Ma is működő barátságok és sikeres életutak







bizonyítják, hogy mennyire jó volt az akkori „startup ökoszisztéma".

1992-ben néhány számon keresztül CoVboy is feltűnik a Commodore Világból; őt miképpen sikerült „átcsábítani" erre a kis időre?
Egyszerűen vendégszerzőként úgy láttuk, hogy jó ötlet Lacival (CoVboy) dolgozni. Úgy emlékszem, akkor éppen nem írt máshova. Mókás srác volt.

A Guru meglehetősen széles témaköröket igyekezett felölelni, a játékismertetők mellett foglalkozott különféle felhasználói programokkal, Atari és C64 számítógépekkel, volt benne szó programozásról, demókról, filmekről és könyvekről, illetve szerepjátékos rovata is volt (pl. M.A.G.U.S.). Miképpen sikerült ennyi mindent belesűríteni a lapba?
Érdekes, sokrétű lapot akartunk készíteni, és a sokféle ember sokféle tudását így sikerült integrálni. Jól emlékszem, hogy Jean a demo-rovattal világszínvonalú dolgot alkotott, míg mások (Arany Sanyi, Lázi, Angler vagy Gaborca) a saját területüket adták hozzá. A M.A.G.U.S.-rovat Novák Csanádék (Valhalla Páholy) miatt születetett, akik akkor nagy rajongótábort hoztak.

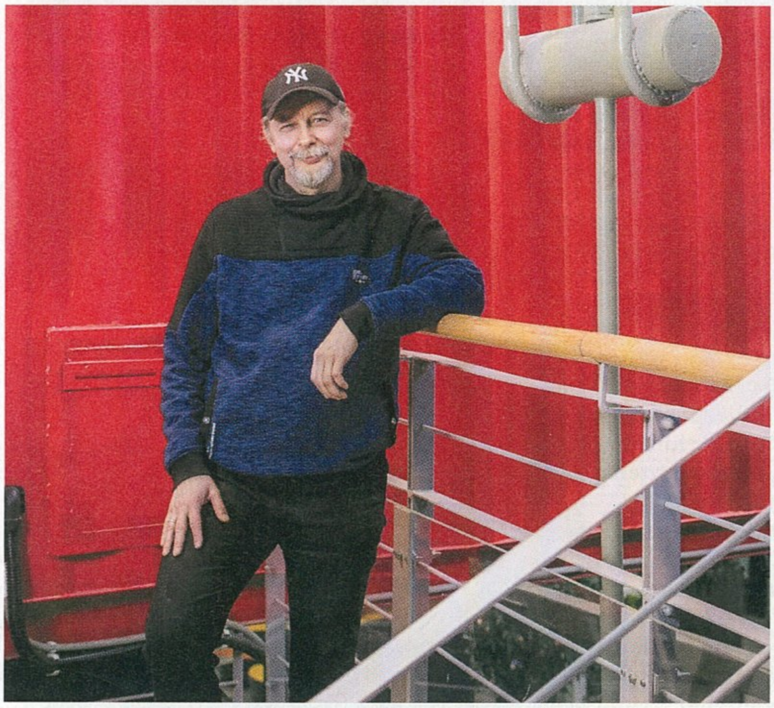
> **Senki sem gondolná, hogy a Gurut megálmodó csapat összesen másfél millió forint tőkéből indította el az újságot.**

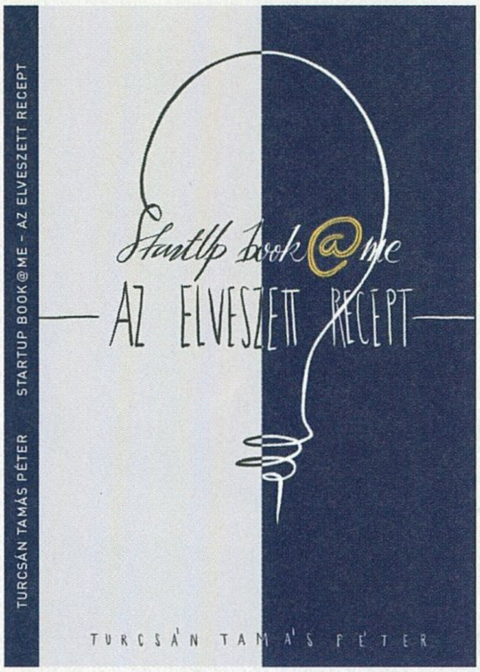
Sajnos az alapítók karrierjét pont a velük való kapcsolat borította fel, amikor a négy alapító közül hármat a Valhalla meglepetésszerűen kivásárolt. A Guru első korszakának ez okozta a végét. Nem volt szép befejezés, Bearrel sok éven keresztül nem is beszéltünk. Mára azonban azt gondolom, vannak dolgok, amik előre visznek, még akkor is, ha akkor és ott fájdalmasak. Ma is az a jelszavam, hogy ha megválunk egymástól, magadnak kívánj szerencsét és ne nekem – én majd megoldom!

1993-tól a Guruval párhuzamosan megjelent a PC Guru is. Mi indokolta a második magazin elindítását?
A PC kinőtte magát, és kezdett mindenki a PC-s játékok felé fordulni, az Amiga pedig sajnos elfelejtett beszállni az adattároló-versenybe és lemaradt. A lap indítását leginkább a hirtelen megjelent új olvasói réteg okozta.

A sima Guru utolsó száma '95 áprilisában jelent meg, ezután egy éven át Amiga Guru néven futott tovább, majd teljesen átadta a helyét a PC Gurunak. Ebben az időszakban még ott voltál a lapnál?
Én akkortájt már a PC-X-et csináltam. A Guruval való szakításba mindenki belehalt egy kicsit, de az élet ment tovább. Gaborca az álmait valósította meg a 3D-témában, Masell játékfejlesztő céget indított, én meg maradtam újságíró, a konkurenciát erősítettem a Gurunál maradt Bear idegeit borzolva.

1994-ben tehát új lapot indítottál PC-X néven, Mr. Chaosszal. A kiadvány számos témával





foglalkozott, játékokon kívül zenével, filmekkel, demókkal és hardverekkel is. Mennyiben volt más szerkeszteni, mint a Gurut?
A PC-X az alapítók szétválása után született, alapvetően a Guru konkurenciája lett. Egy nagy kiadó és más informatikai lapok árnyékában egy kicsit más volt megcsinálni: grafikus, profi tördelő és olvasószerkesztő segítette a munkánkat – mindez a Guruban akkor még elképzelhetetlen volt.

Ráadásul a kiadó nemzetközi háttere is sokat segített a lap elért sikereiben, amit aztán végül egy felvásárlással (a Zed című kiadvány megvásárlásával) kívántak megerősíteni Gamestar néven. Ennek a folyamatnak azonban már nem voltam részese.

A nevedhez fűződik az Other Side kiadvány is. Erről a lapról mit lehet tudni?
Az Other Side egy különleges próbálkozásnak számított. Egy sokoldalú számítógépes lap volt, számos kulturális vonallal. Mindössze 7 számot ért meg, mert egy rossz koncepciónak hála kéthavonta adta ki a kiadó, aminél dolgoztunk. Nagyon előremutató kísérlet volt, de az anyagi sikerig nem jutottunk el. Az ötletgazdák Gröb Attila és Krisztián voltak. Sajnos hiába találtunk kiadót, másfél év munka után csődbe ment a lapot kiadó vállalkozás és vele együtt a lap is.

A Gurun, PC-X-en és az Other Side-on kívül közreműködtél még esetleg egyéb újságoknál is?
Később írtam a Z-Magazinba, ami zenei témájú volt, ám ez számomra csupán egy rövid kirándulás lett. Ezután a hazai internet megszületésénél bábáskodtam: origós voltam 6 évig. Megterveztem és működtettem a legnagyobb hazai szoftverletöltő oldalt, a Szoftverbázist, aztán évekig a technológiai rovatot vittem. Később a Figyelőnet tech és tudomány rovatát szerkesztettem, majd visszatérve az IDG-hez a PC-World online gazdasági rovat vezetője voltam, illetve néhányszor bedolgoztam az induló Forbes-ba is.

Alapítóként hogyan emlékszel vissza a '90-es évekre, miben volt más, mint manapság?
Semmilyen különbséget sem érzek, én ma startupokkal foglalkozom, és pont ugyanolyan scene alakult ki, mint akkor. Számítógépek tekintetében viszont nagyon más a helyzet, mert ma senki sem akar megtanulni programozni, de az elsős gyerekem a YouTube-ot böngészi; robotikát tanul az iskolában és a haverjai Fortnite-függők. A játékvilág megváltozott, és nagyon kevesen maradtak annyira érdeklődők, mint akkor, az elején. Ott mindenkinek nagyon sokat kellett tanulnia, és ez mára többeknek be is jött.

Absurd az egyik legmenőbb blockchain-szakértő Szingapúrban, Mozó játéktervezőként világhírű Londonban, Ward Új-Zélandon filmekhez készít grafikai anyagokat, Fehér Gyula a korabeli BKV klubba járó fiatalból Ustream-alapító lett, most meg a tévében villog befektetőként, Anka Márton a Logmein milliomosaként Bostonban éldegél. Sok mindenki lett tehát híres vagy gazdag a tudásából, amit akkor szerzett a közösség és a lap segítségével.

Kedvencünk a Csoki

A '80-as és '90-es években meglehetősen élénk klubélet zajlott kis hazánkban, melyben kiemelkedő szerepe volt a Csokonai Művelődési Központnak (röviden csak Csoki). Kezdetben kisiskolásoknak és felnőtteknek hirdettek itt tanfolyamokat, a bevételből pedig újabb és újabb gépeket szereztek be, így idővel kialakult az ország egyik legnagyobb számítógépes klubja. Az első kiemelkedő rendezvény a „Bit-let karácsony" elnevezést kapta (az Ötlet című lap melléklete után), és megalapozta a későbbi Computer Karácsonyokat, ahol rajongók, olvasók és kiállítók találkozhattak egymással. A Csoki klubjában töltötte az idejét ataris, ZX Spectrum-tulajdonos, amigás és C64-es, megvitatták az újdonságokat, játékokat csereberéltek – valódi közösségek és barátságok alakultak ki, ahol nem számított, kinek milyen gépe van, csupán az, miképpen tud hozzájárulni a színtérhez.

Miképpen nézett ki a gurus időkben a szerkesztőség egy napja? Mennyiben volt más, mint mondjuk manapság újságot készíteni?
Szerintem nem volt különbség, avagy dolgoztunk: szerveztük a rendezvényeket, kergettük a hirdetőket, rendezgettük, ki miről írjon. Ma is ilyen, csak az online miatt hajtósabb. Megjegyzem, kb. 10 éve nem dolgozom szerkesztőségben. Persze sokat írok ma is, most éppen a könyvemet, az Elveszett receptet, amely a cikk megjelenésére már valószínűleg papíron lesz.

Számos szerkesztőséget „megjártál" már. Véleményed szerint mi az, amiért igazán megéri kiadványt készíteni?
Ma egy kicsit más a motiváció, mint régebben. Akkor még edukálni kellett, evangelizálni – ma inkább már csak informálni. Én azért szerettem, mert megadta az általam igényelt szabadságot.

Mit tanácsolnál valakinek, aki szintén játékokról szeretne írni, merre induljon? Mi szükséges ahhoz, hogy valaki jó cikkíró legyen?
Véleményem szerint a jó cikkíró azon túl, hogy tud írni, nagyon szereti azt, amiről írnia kell. A stílus elengedhetetlen feltétele a jó szerzőnek. Írni egyfajta kibontakozás, önmegvalósítás.

Van esetleg valami, amit mai fejjel egészen másképpen csinálnál?
Nem is tudom. Szerettem az életemnek ezt a szakaszát, jó volt, kiváló embereket ismertem meg. Ma is nagyszerű érzés visszagondolni, hogy valamit elindítottunk a munkánkkal. Ráadásul nem is tűnt igazán munkának.

Az újságírás mellett a demoscene-be és a játékfejlesztésbe is belekóstoltál.
Nagyon minimális demoscene-múltam van, mint ahogy hasonlóan minimális játékfejlesztői kalandom is. Alapvetően egy demo eseményen viccből csináltunk egy demót, amit Flatliners néven raktunk össze. Inkább geg volt, nekem sem lett komoly szerepem, én terjesztettem.

A játékról, ha már szóba került: Edisonnal, Brazillal, Lilyvel és Chrisszel sokat jártunk össze, és eljátszottunk egy játék gondolatával. A Seventh Sword Of Mendor forgatókönyve még valahol fellelhető a padláson, Brazilnak talán a PC-s kód is megvan, ám sajnos Chris kiváló zenéje elveszett a történelem viharos évei alatt. Mendor hetedik kardja végül csak egy álom maradt, sosem készült el..., de szép emlék.

Szerinted mitől kiemelkedő egy játék, mivel tud megfogni valakit? Tudnál ajánlani néhány meghatározó alkotást Amigán és PC-n (esetleg C64-en és Spectrumon), amit minden játékosnak illik ismernie?
Egy játék ma is akkor ragad meg, ha a hangulata elvisz a valóságból. Imádom a stratégiai játékokat, a Railroad Tycoon vagy a Civilization ma is lenyűgöz, és az UFO: Enemy Unknownt nem is olyan régen játszottam végig újra. Nagy társasjáték-, valamint RPG-kedvelő vagyok, és már nagyon várom, hogy a gyerekeimnek (akik még csak 8, illetve 1 évesek) megmutassam, milyen is a World of Warcraft világában kalandozni.

> A Guru számomra az első vállalkozásom volt, amibe pénzt, energiát és rengeteg tanulást fektettem – az első szerelem, ami mindig megmarad.

Nagyon sok ismert hazai újságíró és számítógép-rajongó indult a Csoki klubjaiból. Te látogattad ezt a klubot? Milyen volt ott az élet, mit jelentett oda tartozni?
Akkortájt pénteken mindenki a Csokiban lófrált, aki csak számított. A legmenőbb programozók, zenészek és a játékokkal seftelő gamerek találkoztak ott péntekenként, míg a lamerek szombaton délelőtt kluboztak. *(nevet)* Itt született a Guru, ide járt Balogh Zsolt, az 576 Kbyte alapítója, szóval igazi központja volt a születő számítástechnikának.

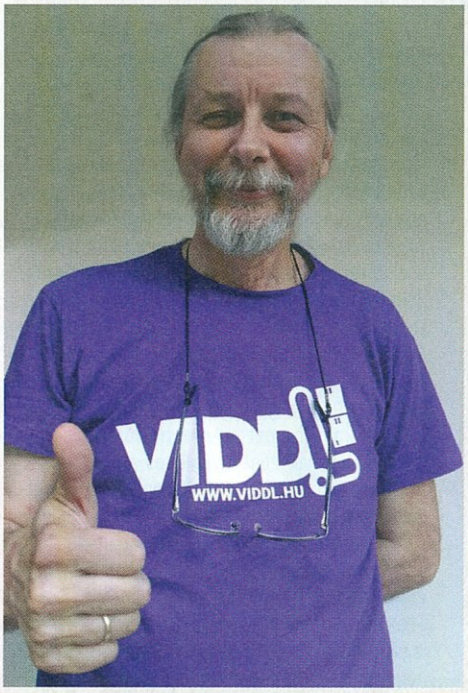
A klubot vezető Tóth Lajos nagy rajongója volt a gépeknek, és sokat köszönhet neki a számítógépes világ. Ha jól tudom, még ma is ő a Csokonai vezetője, de 1-2 éve még biztosan ő volt.

Megmaradtál az informatika terén, vagy mással foglalkozol jelenleg? Ha követed a játékipart, hogyan látod a játékok jövőjét, mik a trendek?
Maradtam is, meg el is mentem másfelé. 30 éve vagyok újságíró, és 11 éve dolgozom a magyar startup világ felépítéséért.

Ahogy említettem, mostanában jelenik meg egy könyvem, amelyben pont ennek a 10 évemnek a tapasztalatait osztom meg, a címe Az elveszett recept lesz. Játszom ma is, azt nem szabad abbahagyni, mert a kreativitás alapja.
A játékok jövője a rég áhított VR, de meglátásom szerint sosem lesz olyan jó, mint egy WoW raid volt sok éve. A gyerekeimet társasjátékokkal nevelem stratégiai gondolkodásra, igyekszem nem megengedni, hogy függők legyenek. A trendek már kevésbé érdekelnek, lenyűgöz, ha valami elég okos ahhoz, hogy szórakoztasson.

A Guru számomra az első vállalkozásom volt, amibe pénzt, energiát és rengeteg tanulást fektettem – az első szerelem, ami mindig megmarad. Imádtam, és ma is időnként rápillantok így majdnem 30 év távlatából, mert nekem a Guru a fiatalságom.
Sok sikert hozzá, a Guru legyen veletek!

Köszönjük az interjút, a Guru legyen veled!



RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **A Los Angeles-i E3 után és a kölni gamescom előtt vagyunk. A legnagyobb játékos rendezvények is évek óta aktívan foglalkoznak a független fejlesztésekkel (ilyen például a Microsoft ID@Xbox programja), azonban ezek nagy része végül radar alatt marad. De nem nálunk. Az előző hónapban is remek játékokat kaptunk, amelyek között igazi újdonságokat tartalmazó címek is megjelentek. Játszottunk a gravitációval, főztünk, de a kínálat nagyobb része ezúttal a sötétebb témákat dolgozza fel. Nem, nem kell félni, egyik játék sem tartozik a 18+-os kategóriába, viszont egyik-másikban még így is bőven ömlik a vér... Sokszor felmerül a kérdés, hogy az erőszakos játékok károsak-e vagy sem? A kárhoztatás már több mint egy évtizede tart, viszont odafigyeléssel, beszélgetéssel és meghallgatással a problémák nagy része elkerülhetővé válik, és ezt mindenkinek szem előtt kellene tartania.**

Shattered: Tale of the Forgotten King

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: REDLOCK STUDIOS – MEGJELENÉS: 2019.06.04. – ÁR: 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6800 FORINT.

Souls-szerű játékot fejleszteni nem egyszerű, hiszen a FromSoftware mára mesterévé vált a műfajnak. A Redlock Studio, egy apró francia csapat, még 2016-ban indított gyűjtést a Kickstarteren, hogy elkészítse a saját soulsborne-játékát. Közel 2000 ember majdnem 111 ezer eurót kínált fel a fejlesztőknek: a játék három év után végre megjelent, de egyelőre eléggé vegyes képet mutat.

Ezzel le is lőttük az ítéletünket, hiszen az első elindítás után rögtön lefagyott a játék, így az ismerkedés nehezen indult. A Shattered: Tale of Forgotten King egy olyan program, amit a Legacy of Kain, a Shadow of the Colossus és a Souls-játékok mellett leginkább az Ashen ihletett. A Redlock Studio alkotása ennek megfelelően remekül néz ki, világa teljesen egyedi, keverednek benne a régi és a jövőbeli elemek. A történet szerint egy régi királyság uralkodója eltűnt, a világ darabjaira szakadt, azt különös lények árasztották el. Egy magányos vándornak évek/évezredek (?) múlva útnak kell indulnia, hogy megtudja, mi történt... A Shattered lényege a felfedezés (ugrabugra), a harc és az információk gyűjtése. A koncepció nagyszerű, azonban még rengeteg munka áll a fejlesztők előtt. Ugyanis a küzdelem egyelőre túl lassú és nehézkes, míg a felfedezést néha túl gyorsnak lehet érezni, emiatt pedig előfordulhat, hogy főszereplőnk a semmibe esik. A kalandornak van normál és erős támadása, de mivel a játék nézete váltakozik a 3D-s és 2,5D megjelenítés között, nem mindig lehetünk biztosak abban, hogy az ellenfél síkjában vagyunk, így mi nem tudjuk megütni, de meghalhatunk. Az eredményes játékhoz a nézetváltást meg kell szokni, de ha ezen túljutottunk, a Shattered remek élményt nyújthat. Kivéve, amikor a technikai hibák előjönnek. Néha keveredik az angol és a francia nyelv, időnként kihajít a játék, vagy megakad egy rövidebb időre. A fejlesztőknek ezeket a hibákat kellene sürgősen javítaniuk, utána pedig jöhet a világ bővítése. Folyékonyabb harcrendszerrel, kicsit okosabb MI-vel nagyszerű programmá válhat a Tale of the Forgotten King, melynek legfőbb fegyvere a vizuális dizájnja: nem sokszor lehet ilyen tervezéssel találkozni, és már ezért érdemes belepillantani a tízfős francia csapat alkotásába.

Iratus: Lord of the Dead

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: UNFROZEN – MEGJELENÉS: 2019.07.24. – ÁR: 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8100 FORINT.

Mindig becsülendő, ha egy fejlesztő őszintén elmondja, mit lehet várni egy játéktól. Az Unfrozen egy orosz csapat, melynek első játéka az Iratus: Lord of the Dead. A szentpétervári brigád vért, verítéket ígér, korlátozott mennyiségű erőforrást, nehéz harcokat, kihívást, roguelike élményt, szóval mindent, amiért szeretjük a műfajt.

Szinte nincs olyan hónap, amikor nem jelenik meg egy új roguelike játék, így a fejlesztőknek is komolyan el kell gondolkodniuk, hogy mivel fogják meg a műfaj rajongóit. Az Unfrozen szerencsére nem volt ötletek híján, így az Iratus már most megfelelő élményt nyújt. A címszereplő Iratus egy halottidéző, aki ellenségei elpusztításával akar az élők birodalmába eljutni, hogy örök sötétségbe borítsa a világot. A játék egy 2D-s, körökre osztott roguelike/RPG, gyönyörű grafikával és tengernyi lehetőséggel, az első harcra pedig már az ötödik percben sor kerül. Élvezetes, de ez még csak a játék alapjait mutatja meg. Iratus a célját ellenfelei legyőzésével és felhasználásával érheti el. A holtak ura meghalt szörnyek darabjaiból tudja felépíteni a hadseregét, melynek tagjai között megtalálhatók sikítószellemek, zombik, sötét lovagok, az összes mitikus lény, amit ismerhetünk a dark fantasy könyvekből. Minden egységnek megvannak a maga feltételei, ám a szolgákat elég könnyen el is lehet veszíteni, így nagyon meg kell gondolni, hogy milyen csapattal indulunk küzdelembe. Varázslatok, passzív és aktív képességek, fejlesztések, bázisépítések, talentum pontok, képességfák, döntések fontossága – ezek mind részei az Iratus: Lord of the Deadnek. Játék közben a percek észrevétlenül telnek, és azon kapjuk magunkat, hogy „a csak még egy kört” tudatállapotba kerültünk, és ez így van jól, hiszen az Unfrozen első játéka már most, a korai hozzáférés elején is remek szórakozás. A végleges megjelenésre 2020 nyarán kerülhet sor, de minden szempontból megéri a kosárba rakni. El lehet vele lenni egy órát, vagy akár ötöt is, a játékmechanika pedig mindig mutat valamilyen újdonságot, így a motiváció is megvan a további haladáshoz. A pontot az i-re pedig az teszi fel, hogy a program egy vasalón is elindul, így mindenki élvezheti, függetlenül attól, hogy régi vagy új géppel rendelkezik.

Automachef

FEJLESZTŐ: HERMES INTERACTIVE - MEGJELENÉS: 2019.07.23. - ÁR: 15 EUR, KB. 4900 FT.

Végigjátszottad már az Overcooked első és második részét? Minden kihívást teljesítettél a Cook! Serve! Delicious! mindkét részében? Új főzési élményre vágysz? Akkor érdemes kipróbálnod a Hermes Interactive alkotását, az Automachef című játékot! A címből már sejthető, hogy mi lesz a feladatunk: a vendégek kiszolgálása a tökéletes konyha helyes megtervezése és megépítése által.

Az Automachef egy merőben új étterem-menedzsment-élményt kínál: a főszereplő robot a mi segítségünkkel próbálja meghódítani az éhes emberek gyomrát és a világot. Ez azonban nem könnyű feladat, itt ugyanis egy kezdetben apró konyhában kell úgy elhelyezni a gépeket, hogy azok az alapanyagokból egy ehető ételt készítsenek és adjanak ki a vendégeknek. A játék csak pár alapvető dologra tanít meg, utána

pedig komolyan gondolkodni kell azon, hogy hova tegyük a szeletelőgépet, az ételtovábbítót, a grillt, a robotkart és a többi felszerelést. Minden eszköznek megvan a maga áramigénye, ez pedig nagyon fontos, hiszen egy-egy epizódban rengeteg követelménynek kell megfelelni. Például a 10 rendeléshez maximum negyven alapanyagot használhatunk fel, a konyha áramfogyasztásának 500 watton belül kell maradnia és így tovább. Az egyre nehezedő kihívások egyre bonyolultabb konyhákat jelentenek, így a gépek beállításait nagyon meg kell gondolni, mert nem mindegy, hogy egy robotkar merre teszi a nyers hamburgerhúst. Az Automachefben jó néhány játékmódban próbára tehetjük képességeinket, de váratlan események is befolyásolhatják a sikeres kiszolgálást, amik történhetnek akár az étteremben vagy éppen a drive-through-ban is. A Hermes Interactive játéka egészséges humort kínál, gyerekek is nyugodtan kipróbálhatják, alkalmas rövid és hosszú távú szórakozásra, nem utolsó sorban pedig fejleszti a stratégiai gondolkodást. A tartalomkészítők is örülhetnek, hiszen a fejlesztők tervei között szerepel saját receptek és alapanyagok létrehozásának és megosztásának lehetősége is. Az étteremszimulátorok rajongóinak érdemes kipróbálniuk, szcenáriószerkesztőt pedig már most is tartalmaz, szóval előre a vendégek örömééért!

80%

Forged of Blood

FEJLESZTŐ: CRITICAL FORGE - MEGJELENÉS: 2019.08.01. - ÁR: 30 EURÓ, KB. 9800 FT.

A Critical Forge egy fiatal, nyolcfős indonéz stúdió, amely tapasztalt szellemmel rendelkezik. A fejlesztőcsapat tagjainak hitvallása az, hogy olyan játékokat készítsenek, amelyekkel mindenki játszott anno gyermekkorában. A Forged of Blood ennek a követelménynek pedig meg is felel, hiszen a taktikai RPG műfajban próbálkozik, és nem is teszi ezt rosszul.

A program egy sikertelen Kickstarter-kampányt követően jelent meg Steamen. A fejlesztők saját bevallásuk szerint 400 ezer dollárt költöttek már el a játékra, amikor a gyűjtőoldalra vitték azt. A kért összeg kevesebb mint 20%-a gyűjt össze, de a csapat tagjai nem adták fel álmukat. A Forged of Blood egy középkori környezetben játszódó cím: a királyság uralkodóját lázadók ölik meg, a gyerekeinek menekülniük kell. A cél egyértelmű: vissza kell szerezni mindazt, amit elvettek a családtól. Ez persze nem egyszerű feladat, hiszen az ellenség mindenhol ott van: a harcok kemények, a kontinens pedig hatalmas. A Forged of Blood gyorsan bevezet a játék lényegébe, de az ellenség már a menekülés első ütközetében megmutatja azt, hogy tud gondolkodni. A lázadók visszavonulnak, megpróbálnak a hátunkba kerülni, így nagyon meg kell tervezni minden egyes lépést. Egy rossz döntés gyors halálhoz vezethet, ez pedig a játék végét jelenti. Szerencsére a karaktereket rengeteg irányba lehet fejleszteni, és egy mozdulattal a pontokat újra el is lehet osztani. A játék olykor döntések elé állít, és egy rossz választás az odáig vezető út lezárásával akár az értékes loot elvesztését is okozhatja. A Critical Forge alkotásán azért látszik, hogy kisköltségvetésű cím: a karakterek csak harc közben beszélnek, a történet szövegképernyőkön van elmesélve, de ez

még a kisebbik baj. A nagyobbik az, hogy a játék hihetetlenül ronda, olyan, mintha egy 10 évnél is idősebb alkotást néznénk, emellett textúrahibák is előfordulhatnak. Ha ezen túltesszük magunkat, akkor jó szórakozásban lesz részünk, hiszen a játék társadalmi-politikai világának bemutatása kifejezetten érdekesen indul, a döntések pedig számítanak. Összességében a mérleg serpenyője a pozitív irányba billen, így kipróbálásra érdemes cím ez is.

75%

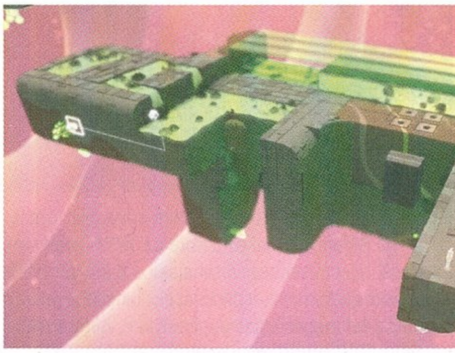
Indie csemege

Etherborn

FEJLESZTŐ: ALTERED MATTER
MEGJELENÉS: 2019.07.18.
ÁR: 17 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5500 FORINT.

Az Etherborn egy apró, a gravitációra és a térlátás fontosságára építő logikai/puzzle játék. Egy néma lény utazását kell végigkísérnünk különös világokon keresztül, amelyek mind eltérő jellemzőkkel rendelkeznek. Ahogy megyünk előre, úgy változik a játéktér mozgása: a cél az, hogy megszerezzük a különböző felületeken elhelyezkedő fénygömböket. Azonban nem lehet a vízszintes és függőleges platformok között simán átmászkálni, meg kell találni azokat a pontokat, ahol járhatóvá válnak ezek a felületek. Inspirációs forrásként felfedezhető a Monument Valley, azonban a játék nagyon rövid, viszont van benne kihívás. Zenéje relaxációs muzsikának is beillik, művészeti tervezése pedig lenyűgöző. Érdemes kipróbálni, különösen egy leárazás alkalmával.

80%



Blazing Chrome

FEJLESZTŐ: JOYMASHER
MEGJELENÉS: 2019.07.11.
ÁR: 17 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5500 FORINT.

Emlékeztek még azokra az időkre, mikor a Konami nem kizárólag a legnépszerűbb címekre és a nyerőautomatákra összpontosított? Nem, még a Silent Hillnél is messzebbre menjünk vissza, nagyjából abba az évtizedbe, mikor az előző számban Böjti által bemutatott Contra-széria örvendett hatalmas népszerűségnek. A Blazing Chrome ennek a sorozatnak és kornak állít méltó emléket, gyönyörű artdizájnnal, állandó akcióval, kétfős kooperatív töltényornóval, hatalmas és emlékezetes, látványos ellenfelekkel, néhány órányi pixelpontos játékmenettel. Tényleg olyan minden, mint a Contra esetében, avagy változatos pályákon zúzhatunk, járművekbe pattanhatunk, sőt ezúttal még új karaktereket is megnyithatunk. A retró rajongóinak kötelező, ahogy a Contra szerelmeseinek is.

85%

TÁRSALGÓ – Társ a társasban

Segítünk minden hónapban új elfoglaltságot találni a többes szórakozáshoz.

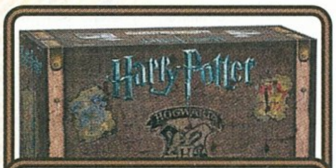
A rovat a Gémklub és a Szellemlovas támogatásával készül.

Kozmosz művek és Harry Potter: Hogwarts Battle

Kozmosz művek

Gyártó:	Gigamic
Partner:	Gémklub
Típus:	kompetitív
Játékosok száma:	2-6
Játékidő:	20-30 perc
Korcsoport:	10+
Ár:	9 990 Ft

https://tinyurl.com/y5grw82v



Harry Potter: Hogwarts Battle

Gyártó:	Usaopoly
Partner:	Szellemlovas
Típus:	kooperatív
Játékosok száma:	1-4
Játékidő:	60 perc
Korcsoport:	11+
Ár:	15 490 Ft

https://tinyurl.com/y2qk6b7h

[ÍRTA WILSON] **Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!**

Komolytalansággal vádolni a francia Gigamicot nehéz lenne: az 1991-ben, három testvér által alapított kiadó absztrakt és komplex logikai játékok kiadásával küzdötte fel magát a jelenlegi helyére, hogy aztán a belga régió egyik legnagyobb disztribútorává váljon, és ennek köszönhetően olyan hagyományosabb társasokkal bővítse a kínálatát, melyek épp úgy el tudnak szórakoztatni egy partit, mint egy családot. Ebbe a sokrétű szemléletbe pedig tökéletesen beleillik a Kozmosz művek, a kiadó 2018-as, idén magyarul is kiadott játéka, amely a logikus gondolkodásra történő ösztönzést egy szó szerinti galaxisépítésbe fecskendezte bele.

A Kozmosz művek során ugyanis a feladatunk nem kevesebb, mint elemekből összerakni egy nemcsak látványos, de számunkra is hasznos, sok pontot termelő galaxist, ráadásul időre. A csupán öt körön át zajló teremtés során összesen kilenc lapkából kell létrehozni egy olyan, 3x3-as rácsot alkotó világot, amely lehetőség szerint a lehető legtöbb jeges, sivatagos és zöldellő bolygót tudja felmutatni. Csakhogy ez nem megy annyira egyszerűen, sok múlik ugyanis a szerencsén és a játékostársakon. A forduló elején összesen 9 lapkát kapunk, de ebből csak 3-at tarthatunk meg, a maradékot tovább kell adni, és a mellettünk ülőtől kapjuk meg a következő adagot, míg a folyamat végig nem megy, és ismét 9 lapka lesz a kezünkben – ekkor kezdődik meg az építés tényleges folyamata, melyre kereken egy perc áll rendelkezésünkre, amit egy kérlelhetetlen és kegyetlen homokóra diktál.

Így tehát szó szerint másodpercek alatt át kell látni, hogy mit tudunk kihozni a rendelkezésre álló lapkákból,

Ha kedvet kaptál, hogy kipróbáld a Kozmosz művek társasjátékot, most megvásárolhatod a Gémklub webáruházban, a www.gemklub.hu-n 15% kedvezménnyel a következő kuponkód felhasználásával: KOZMOSZ15. A kupon más kedvezménnyel nem vonható össze. A kupon 2019. szeptember 30-ig váltható be.

megpróbálva a pontozási rendszert a saját hasznunkra hajtani, amely egybefüggő zónákat ismer, és az azokon belül található bolygók száma alapján ad a győzelem kivívásához szükséges pontokat. Ez a három lehetséges bolygótípus esetén mind eltérő mennyiséget jelent, például jeges bolygóból jóval kevesebb kell, mint zöldellőből, de ez nem azt jelenti, hogy elég csak egy típusra fókuszálni, a végső pontszámlálás ugyanis nem ennyire egyértelmű. Egyrészt mind a három külön bolygótípussal elért pontokat külön kell vezetni, másrészt a végső kiértékelésnél a legutolsó sorban kullogó értéke, illetve az eddig még nem említett aszteroidapályával összeszedett pont kettőse dönt.

Mi is az az aszteroidapálya? Az egyes lapkákon található kőgolyóbisok, melyekből egy összefüggő, töréspont nélküli lánc kiépítése a cél, a pontozás során ugyanis csak ez vehető figyelembe. Minél több lapkán át kígyózik ez az aszteroidalánc, annál több aszteroidapontot lehet összeszedni. Ez a legnehezebb és a legkevesebb pontot hozó feladat, és ha az ember azt

hinné, nincs már ezzel elég baja, akkor van egy jó hírünk: minden kör során fel kell csapni egy úgynevezett káoszkártyát, amely teljesen kiszámíthatatlanná és ezáltal izgalmassá tesz minden fordulót. A káoszkártyák nemcsak a pontozási rendszert tudják megbolondítani (például megakadályozzák az aszteroidapontok szerzését!), de a galaxisépítést is, olyan alattomos tiltásokkal vagy segítségekkel, minthogy csak egy 1x9-es sorban lehet építkezni, vagy hogy minden, legalább 3 bolygóból álló zóna egy ponttal többet ér. Káoszkártyából közel két tucat található a dobozban, így eltart egy jó pár játékon át, míg az összeset látjuk, de főleg ennek köszönhetően soha sem lesz ugyanolyan két egymás utáni menet.

A Kozmosz művek ezen kiszámíthatatlanság, valamint az előre gondolkodás miatt és a gyorsaság ötvözte játékmenetnek hála pörgős és izgalmas, ráadásul nyelvtudás szinte egyáltalán nem kell hozzá, így a legfiatalabbaktól a legidősebbekig bárki könnyen felcsaphat galaxisépítőnek. Egyáltalán nem komplex, megérteni és megtanulni könnyen és gyorsan lehet, és kiváló beugró lehet a lapkaelhelyezős játékok feneketlenül mély világába!

HARRY POTTER: HOGWARTS BATTLE

Az eredetileg trilógiának szánt, mára viszont már ötrészesre tervezett Legendás állatok és megfigyelésük saga okán ismét magasra csapnak a Harry Potter-univerzum hullámai: a legendás könyvsorozat újabb és újabb kiadásai, a Rowling által a hivatalos oldalon adagolt, a varázsvilág történetével és karaktereivel foglalkozó extra információk, valamint a nemrégiben elstartolt, a Pokémon Go játékmenetét megörökölő Wizards Unite okán nem tud csillapodni a láz. Így aki mindenáron szeretne visszatérni Harry és barátai több éven át tartó küzdelmeihez, de a filmek és a könyvek helyett valami másra vágyik, elég, ha leemeli a Hogwarts Battle-t a polcról – az ugyanis a saga egészét tartalmazza!

A masszív dobozban érkező Hogwarts Battle nem egy szimpla társas, hanem egy kifejezetten impozáns méretű, egyszerű, sok szempontból mégis komplex pakliépítős monstrum, ahol kötetről kötetre haladva élhetjük át a hét regény történetét. Az akár egyedül is játszható, de igazán négy fővel élvezetes eposz során minden játékos egy karaktert – Harryt, Ront, Hermionét vagy Neville-t – alakítva dolgozik össze a többiekkel azért, hogy megállítsák az aktuális gonoszokat, mielőtt azok végleg átveszik az uralmat a szezon helyszínei felett. A szezon nem szimpla hasonlat: a csomagolás hét teljesen eltérő tartalmú, egymástól kiválóan elválasztott kisebb dobozt rejt.

Ezekben találhatók az aktuális évhez tartozó ellenfelek, helyszínek és egyéb, speciális kártyák, melyek a pazarul kidolgozott, impozáns méretű játéktáblára kerülnek. Kezdetben természetesen a csapatra még nem vár teljesíthetetlen veszedelem, az első három év során alig egy tucatnyi gonosszal kell csak megküzdeni, és ennél jóval kevesebb helyszínt megvédeni, később azonban bonyolódik a helyzet – nem is akárhogy. Ahogy telnek ugyanis az évek, úgy lesz egyre nagyobb a kihívás, és úgy kell egyre több elemet bevonni a játékba: a gonoszok, a helyszínek, illetve a Roxfortban összeszedhető varázslatok, társak és tárgyak öröklődnek, azaz vinni kell őket tovább a következő fejezetbe. Ráadásul minden szezonhoz extra szabálymódosítás is jár: a negyedik évadban például megjelennek az iskola házait szimbolizáló kockák, melyek a csapattagok támogatását hivatottak megvalósítani; a hetedikben pedig a horcruxok fognak komoly bosszúságot okozni, és hátráltatni szereplőinket.

A játékmenet maga a szezonok között azért ragaszkodik a kezdetben lefektetett szabályokhoz, azaz az egyes körökben az aktív játékos a kezdetben alig tíz lapot számláló paklijából felcsap öt lapot, és ezek használatával szerez befolyást, támadóerőt, életerőt. A befolyás a tulajdonképpeni vásárlóerő, ennek használatával lehet a Roxfort-kártyákhoz jutni, melyek mindegyike eltérő összegbe kerül, és eltérő paraméterrel bír. Van, amelyik gyógyít, van, ami támadóerőt ad... és ez a sor a végtelenségig folytatható, a dobozban ugyanis száznál is több lap vár. A szezonok során le kell győzni minden gonoszt, mielőtt azok elfoglalják az olyan ikonikus helyszíneket, mint az Abszol út, a Gringotts, vagy épp a Mágiaügyi Minisztérium: ha ez nem sikerül, Voldemort győzedelmeskedik!

A Hogwarts Battle egy fantasztikusan igényes, rettenetesen szórakoztató, kifejezetten változatos és taktikázási lehetőségeket is magában rejtő pakliépítős monstrum, amely nemcsak az elkötelezett Harry Potter-rajongók számára kihagyhatatlan, de azoknak is, akik eddig úgy gondolták, hogy egy sikeres filmből vagy könyvből nem lehet úgy kiváló játékot készíteni, hogy az akár önmagában is megállja a helyét. Itt a példa, hogy bizony, lehet, még ha egy nagy adagnyi varázslat is kellett hozzá! A Harry Potter: Hogwarts Battle meglehetősen sok szöveget használ, így az angol nyelvtudás az élvezetéhez elengedhetetlenül szükséges. De van egy jó hírünk: az év második felében ugyanis végre magyarul is megjelenik, így most már semmi akadálya nem lehet a Roxfortba való visszatérésnek!

Születésnaposok

A NEED FOR SPEED 25 ÉVE

HÉ, KÖLYÖK, KELL EGY KIS SEBESSÉG!

[ÍRTA **STEELSAINT**] Idén huszonöt éve, hogy a Need for Speed elindult világhódító útjára. A játék neve mára egybeforrott az arcade száguldozással, és jó eséllyel azok is hallottak róla, akiket nem érdekelnek a videojátékok. Lássuk hát, honnan indult a széria, és hogyan lett belőle napjaink egyik legismertebb autós játéka!

Huszonötödik születésnapját ünnepli a Need for Speed franchise, mely két és fél évtized alatt a játékipar egyik legismertebb és legmeghatározóbb játéksorozatává lépett elő. Az elmúlt esztendők során nem egy remek programot és számtalan maradandó élményt köszönhettünk ennek a szériának, ami bár csúcskategóriás versenyautókat felvonultató szimulátorként indult, végül az arcade utcai versenyzéssel vált legendává.

KEZDŐDJÖN A SZÁGULDÁS!

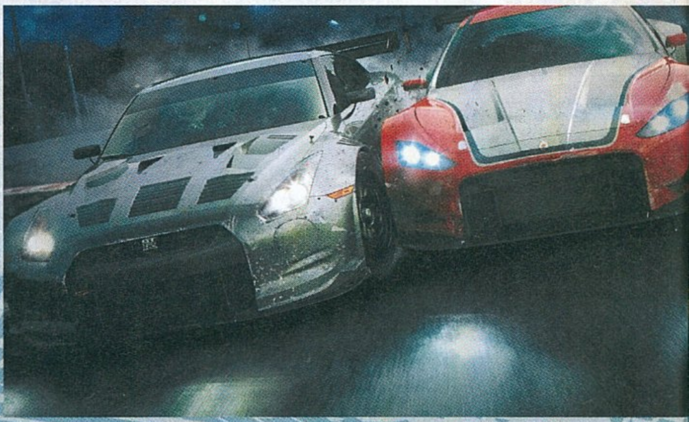
Az évek során nem egy fejlesztőstúdió dolgozott a Need for Speed-játékokon, a széria alapjait azonban az EA Canada rakta le. A stúdió eredetileg Distinctive Software néven futott, mielőtt az EA 1991-ben felvásárolta volna, és olyan versenyjátékok köthetők a nevükhöz, mint a Stunts vagy épp a The Duel: Test Drive 2.

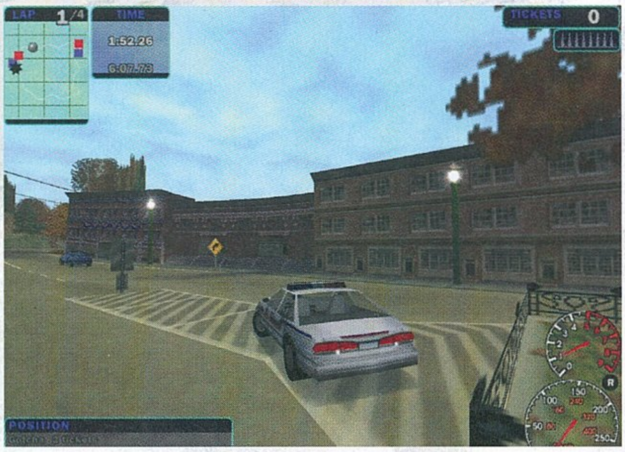
Bár a Need for Speedről napjainkban már mindenkinek a lehetetlen sebességgel bevett hajtűkanyarok, a lezúzott rendőrautók és a tonnaszámra használt nitró jut az eszébe, a sorozat annak idején nem épp arcade címként kezdte, sőt épp ellenkezőleg. A széria első játékát, a The Need for Speedet a legtöbben pont a reálisan viselkedő autói kapcsán méltatták, és az EA ekkor még a több évtizedes múltra visszatekintő Road & Track magazinnal is együttműködött, hogy a járgányok irányítása és hangja a lehető legélethűbb legyen. A Need for Speed első részét pedig mind a játékosok, mind a szaksajtó imádta, az 1995-ös Computer Gaming World legjobb akciójátékának járó díjat is majdnem megnyerte, így nem is lehetett kérdés, hogy érkezik a folytatás. A Need for Speed 2 már érezhetően eltávolodott a szimulátoroktól, amiért sokan meg is szólták a játékot, a készítők azonban elkötelezték magukat az arcade játékmenet mellett, a többi pedig, ahogy mondani szokás, már történelem.

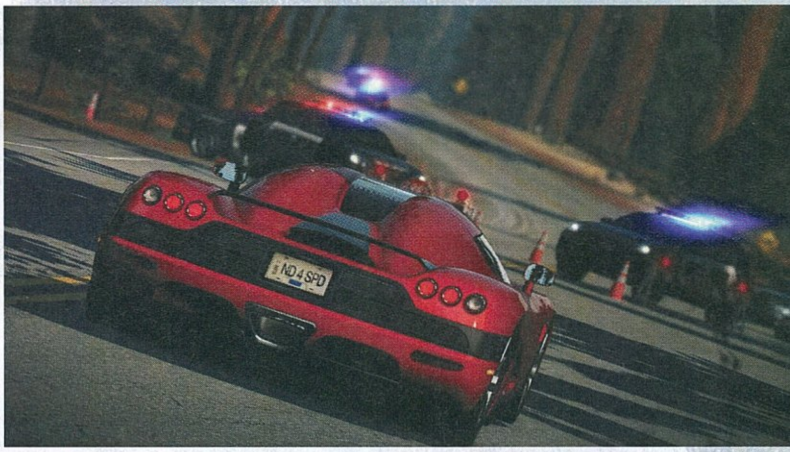
KÉKFÉNY

Bár már az első két rész is szép sikernek számított, az EA Canada nem ült a babérjain, és egy évvel a Need for Speed 2 után leszállították a széria harmadik tagját, mely a mai napig ott szerepel a legjobb epizódok listáján. A Need for Speed 3: Hot Pursuit legnagyobb újdonságának a

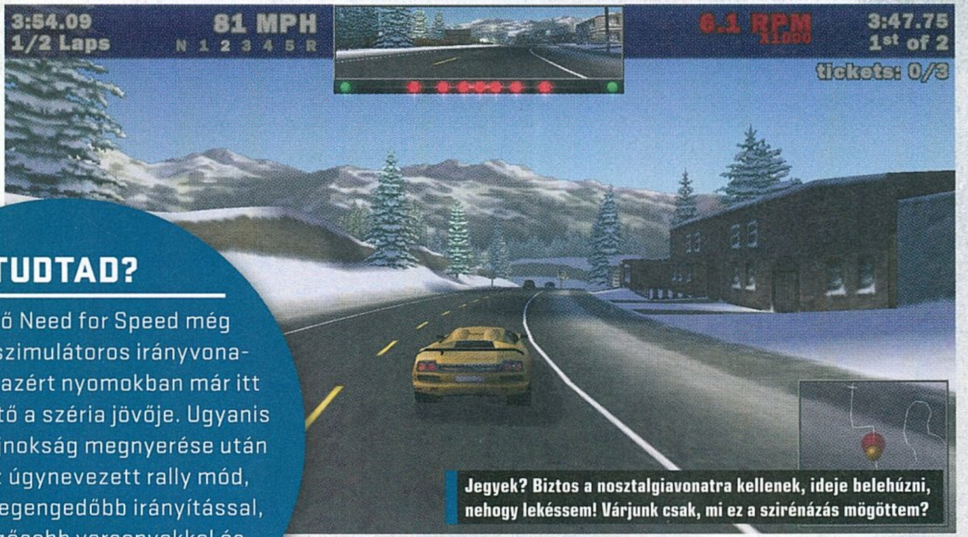
A Halálos iramban-filmeknek elég erős hatása volt a sorozatra. A Fast & Furious azóta is szárnyal - az NFS sajnos már kevésbé.







címadó Hot Pursuit játékmód számított, melynél verseny közben a rend éber őrei is ott lihegtek a nyakunkban. Bár a zsaruk már a legelső Need for Speedben is szerepeltek (és a másodikból is csak időhiány miatt maradtak ki), ezúttal már fejlettebb MI-vel és változatosabb taktikákkal tértek vissza, így itt sokkal izgalmasabbak lettek az üldözések. Ráadásul a PC-s verzióban szerepcserére is lehetőségünk volt: ekkor rendőrt alakítva kellett lekapcsolnunk hat versenyzőt, mielőtt azok befejeznék az aktuális futamot.



Jegyek? Biztos a nosztalgiavonatra kellenek, ideje belehúzni, nehogy lekéssem! Várjunk csak, mi ez a szirénázás mögöttem?

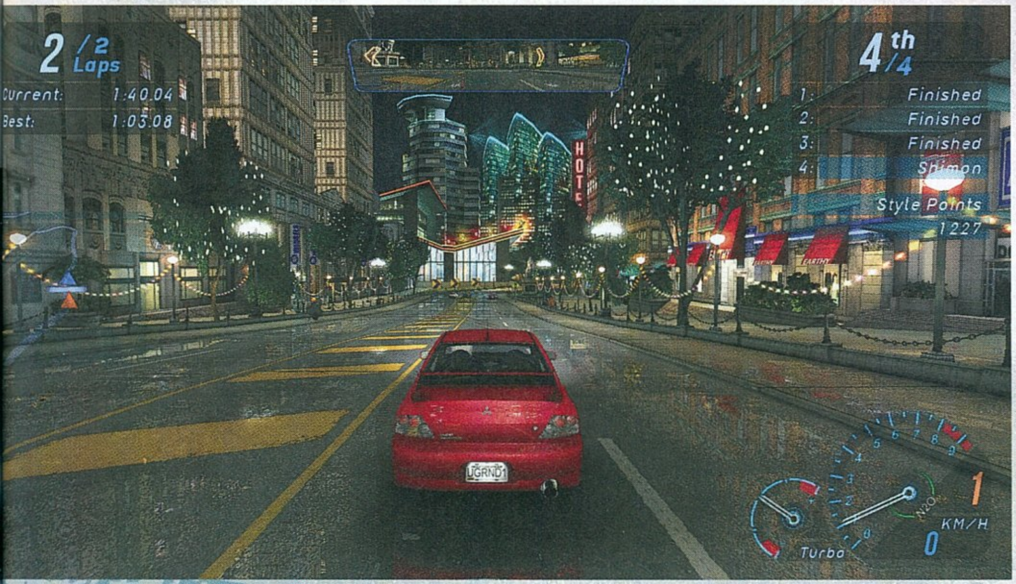
TUDTAD?

Bár az első Need for Speed még egy reális, szimulátoros irányvonalat képvisel, azért nyomokban már itt is felfedezhető a széria jövője. Ugyanis az összes bajnokság megnyerése után megnyílt az úgynevezett rally mód, mely jóval megengedőbb irányítással, sokkal pörgősebb versenyekkel és egy fiktív, sugárhajtású kocsival várta a játékosokat.

Szintén a korai évekhez tartozik az 1999-es High Stakes és a 2000-es Porsche Unleashed. Előbbiben ott szerepelt a Need for Speed első sérülésmodellje, azaz az egyes karambolok mind a kocsink kinézetén, mind a teljesítményén meglátszottak, míg utóbbit egy az egyben a Porsche legendás autóinak szentelték – meglepő módon nem kizárólag a gyártó rajongói, de en bloc a sorozat kedvelői is a széria legjobbjai közé sorolják ezt a kis kitérőt. Aztán 2002-ben új korszak kezdődött, a sorozat ugyanis átkerült a szintén kanadai Black Box csapatához, és beköszöntött a Need for Speed aranykora.

LENT AZ UTCÁN NINCSEN KEGYELEM

A 2002-es év hozta el az első komolyabb váltást a Need for Speed történelmében, hiszen a széria fejlesztése ekkor került át az EA Canadától a Black Box csapatához. A stúdiót 2002-ben vásárolta fel az EA, kezeik között pedig a Need for Speed szintet lépett, és egy remek játékból az ipar megkerülhetetlen szereplőjévé lépett elő. Már a csapat első próbálkozása, a 2002-es Hot Pursuit 2 is meggyőzőre sikeredett, azonban igazán nagyot csak a következő epizóddal, a 2003-ban debütáló Undergrounddal robbantottak. A Black Box alkotói remekül lovagolták meg a Halálos iramban című film népszerűségét, és egy merész húzással az illegális utcai versenyek világába ültették át a Need for Speed játékmenetét. Az egzotikus sportkocsik helyét a szénné tunningolható verdák vették át, amiket kívül és belül egyaránt kedvünkre alakíthattunk, ráadásul az Undergroundban a sorozat történelme során először egy karriermód is helyet kapott.

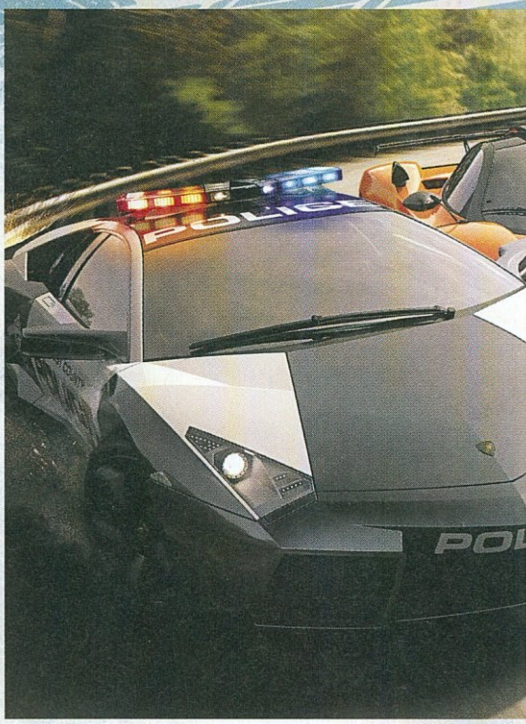


Ezt a receptet vitte tovább a 2004-ben érkező folytatás, az Underground 2 is, mely megtartott mindent, ami az elődjét naggyá tette, és hozzácsapott mindehhez egy nyílt, szabadon bejárható várost. Érdekesség, hogy a fejlesztők annyira nagy hangsúlyt fektettek a nyílt világra, hogy az egyes versenyeket nem is tudtuk a menüből indítani: ha valahol rajthoz akartunk állni, akkor bizony fizikailag is fel kellett keresnünk a helyet.

Bár ez a megoldás napjainkban kicsit már fapadosnak tűnhet, az Underground 2 sokak szemében így is a mai napig készült egyik legjobb Need for Speed-játék. Nem véletlen, hogy rengetegen reménykednek egy Underground 3 vagy épp egy Underground 2 Remastered bejelentésben.

Csakhogy a Black Box csapata még mindig tudta emelni a tétet. 2005-ben ugyanis megérkezett a Need for Speed: Most Wanted, mely egyaránt maximumra járatta az Underground-játékok stílusát és hangulatát. Az előző részekből megismert utcai versenyzés és szabadon bejárható város megmaradt, ezúttal viszont már visszatértek a rendőrök is, akik minden eddiginél agresszívebben próbálták betartatni velünk a KRESZ passzusait. Ráadásul a rend éber őrei nemcsak szimpla akadályként funkcionáltak, hanem bizonyos kihívások is tartoztak hozzájuk, melyeknek a teljesítésével a fejünkre kitűzött vérdíj összegét növelhettük. Erre pedig azért volt szükség, mert a Most Wanted kampányában szigorú hierarchia uralkodott: amennyiben nem rendelkeztünk elég vérdíjjal, az ellenfelek szóba sem álltak velünk.

A Most Wanted végül minden idők egyik legjobb Need for Speed-epizódjaként vonult be a történelembe, mely nagyszerű zenéivel, ikonikus autóival (az az egyedi festésű BMW M3 GTR, aminek a visszaszerzéséért az egész kampány során



küzdöttünk, végül a popkultúra szerves része lett) és persze nagybetűs Hangulatával emelkedett ki a patinás széria addig megjelent címei közül. Ezek alapján talán annyira nem is meglepő, hogy az EA legfrissebb adatai szerint a Most Wanted a Need for Speed-sorozat legsikeresebb játéka, amiből 16 millió fogyott világszerte.

MOTORHIBA

Sajnos a Black Box lendülete a Most Wanted után érezhetően megtört, így megkezdődött a Need for Speed-széria lassú, de biztos hanyatlása, mely napjainkban is tart. A Most Wanted folytatása, a 2006-os Carbon még tudta hozni az elődei szintjét, sőt kicsit még tovább is gondolta az éjszakai versenyzés tematikáját a kerületről kerületre elfoglalandó várossal, ugyanakkor a 2007-ben érkező, profi versenyzésre fókuszáló ProStreet a rajongók körében már nem talált túl kedvező fogadtatásra. Ennek megfelelően a Black Box 2008-ban újra elővette az illegális versenyek világát, azonban hiába a korábbi sikerek, ebben a visszatérésben nem akadt sok köszönet.

A bűnszövetkezetekbe beépülő rendőr történetét elmesélő, 2008-ban debütáló Undercover ugyanis a széria egyik mélypontja lett, mely egyaránt mellőzi az előző részekre jellemző hangulatot és minőséget. A programot sokan szidták a katasztrofális technikai állapota miatt (ha túl gyorsan hajtottunk, a gépaz orrunk előtt töltötte be a pályát), de a rossz színészi játékot felvonultató élőszereplős átvezetők sem úszták meg kritika nélkül. Összefoglalva, az Undercover egy hatalmas szégyenfolt lett mind a Need for Speed, mind a Black Box karrierjén, bukásából pedig nem is nagyon tudott felépülni a stúdió.

SOK VERSENYZŐ EGY CSÁRDÁBAN

Miután sem a ProStreet, sem az Undercover nem szerepelt túlságosan rózsásan a pénztáraknál, az EA úgy döntött, ideje más stúdiókat is bevonni a Need for Speed fejlesztésébe, ezzel pedig elkezdődött a sorozat több éven át tartó útkeresése, melyet leginkább a hullámzó minőség és a széria identitásának teljes szétesése jellemzett. Az egymást vetésforgóban váltó csapatok sokszor a játékok teljesen más aspektusait igyekeztek kihangsúlyozni, így az egészen addig nagyjából egységes arculatú széria 2009 és 2012 között több alsorozatra vált szét.

Az Undercover után először a mostanság a Project CARS-ról ismert Slightly Mad Studios kezébe került a volán, akik a ProStreet profi versenyeit továbbgondolva elkészítették a szimulátorok irányába tendáló Shiftet. A kevésbé megbocsátó játékmenettel operáló alkotás az elődjeinél jóval realisztikusabban viselkedő kocsikkal, a valóságban is létező versenypályákkal és részletes belső nézettel várta a játékosokat. 2011-ben pedig érkezett a második rész, aminek a címéből már el is tűnt a Need for Speed előtag, és egyszerűen csak Shift 2: Unleashed néven került a boltokba. Bár a sorozat fő irányvonalától eléggé idegen stílust képviseltek, a Shift és a Shift 2 így is nagyon kellemes spinoffra sikeredett, és végül a kritikusok és a játékosok tetszését is egyaránt elnyerték.

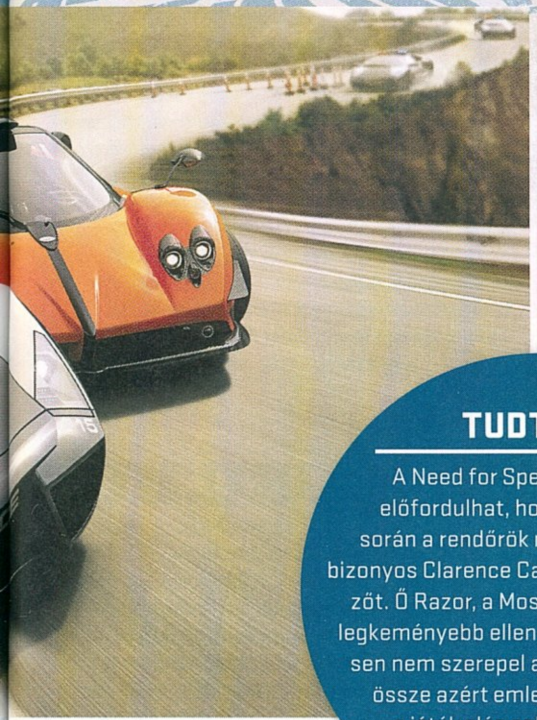
Teljesen más úton indult el a Criterion csapata: ők a múltban látták a megoldást, így a sorozat legsikeresebb címeit kezdték felújítani, beléjük csempészve néhány jellemző stílusjegyet a stúdió saját versenyzős sorozatából, a Burnoutból is. Így született meg a 2010-es Hot Pursuit, ahol a legdurvább sportjárgányok volánja mögött ülve rendőrként és versenyzőként is nevet szerezhettünk magunknak, illetve a 2012-es Most Wanted, mely bár nem tudott felnőni 2005-ös elődjéhez, azért egy kellemes játék lett. A Criterion utolsó Need for Speed-játéka a 2013-as Rivals volt, mely a 2010-es Hot Pursuit koncepcióját vitte tovább, a versenyzők és rendőrök szembenállására fókuszált, elődjéhez hasonlóan külön kampánnyal mindkét fél oldalán, de mindezt állandó netkapcsolat mellett, ami sokak kedvét elvette az ismerkedéstől.

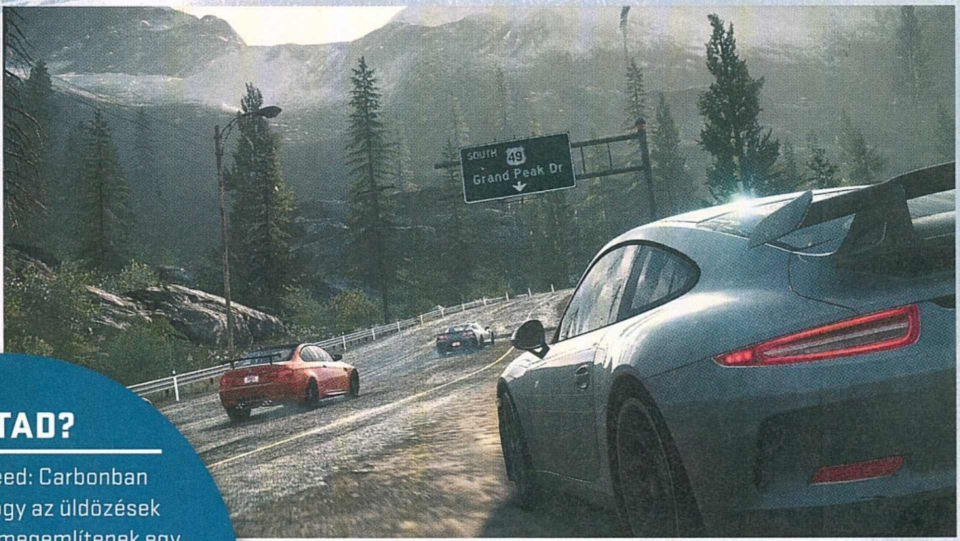
Végezetül pedig a Black Box sem tűnt el az Undercover fiaskója után: 2010-ben jelentkeztek újra a Need

TUDTAD?

A Need for Speed: Most Wanted legendás BMW-je a valóságban egy rendkívül ritka darab. A V8-as motorral szerelt BMW M3 GTR-ből ugyanis mindössze tíz darabot értékesítettek, azokat is csak azért, hogy az M3-as indulni tudjon az American Le Mans Seriesben. Az autókért 2001-ben 250 ezer eurót, azaz 81 millió forintot kértek, ami még ma is szép pénz.

Látom, jöttetek sorfalat állni, ahogy a győztesek előtt szokás... várjunk, mit keresek az utolsó helyen és miért nevet mindenki?





TUDTAD?

A Need for Speed: Carbonban előfordulhat, hogy az üldözések során a rendőrök megemlítenek egy bizonyos Clarence Callahan nevű versenyzőt. Ő Razor, a Most Wanted utolsó és legkeményebb ellenfele, és természetesen nem szerepel a Carbonban: mindössze azért emlegetik néha, mert a játék elég sok hangfájlt egy az egyben felhasznál az elődjéből.

Ez valami egészen gyönyörű piruett volt, Rendőr Bá', én maximális pontszámot adok rá! Ugye, így már el teccik' engedni?

for Speed: World című MMO-val, mely egészen 2015-ig működött. Ezenkívül viszont már csak egy játékot köszönhetünk a csapatnak, ez pedig a 2012-es The Run volt, mely egy Amerikát keresztbe szelő versenyt mutatott be. A Black Box itt is a történetre próbált fókuszálni, annyira, hogy az átvezetőkben már néhány QTE is akadt, a versenyek pedig agyon voltak szkriptelve, így akárhányszor nekiestünk egy pályának, mindig mindenki ugyanúgy viselkedett. Különösen szembetűnő volt ez az utolsó futamnál, ahol nem számított, hogy mennyire benáztunk, ha az utolsó párszáz méteren ellőttük a nitrót, könnyedén megnyerhettük a játékot. A The Run épp ezért mind a kritikusoknál, mind a játékosoknál elhasalt, a Black Box pedig 2013-ban kénytelen volt bezárni a kapuit.

SZELLEMJÁRÁS

A több fejlesztő miatt folyamatosan hullámzó minőséget az EA 2012-ben megunta, és bejelentette, hogy innentől kezdve akárki már nem fejleszthet Need for Speedet. A szériát végül a Ghost Games vihette tovább, amely jórészt a Criterion embereiből alakult még 2011-ben.

A csapat először csak besegített a Criterionnak a 2013-as Rivals készítésében, utána viszont már teljesen megkapták a franchise irányítását, és 2015-re elkészítették az első saját produkciójukat Need for Speed néven. A játék az előző évek kreatív káoszát figyelmen kívül hagyva visszatért az illegális utcai versenyekhez és a szabadon tuningolható verdákhoz, de ennyi sajnos kevésnek bizonyult. Bár a kocsik testreszabhatósága példaértékű volt, és a Need for Speed külsőségeiben is sikeresen idézte meg az Underground-játékokat, mégsem lett átütő siker: a legtöbben rossz minőségű átvezető videóira és fapados irányítására panaszkodtak, illetve a játékosok nagyja abban is egyetértett, hogy az új epizód laposra és unalmasra sikerült.

A nem túl kedvező fogadtatás hatására a Ghost Games taktikát váltott, és ők is abba a történetorientált, akciódús irányba vitték el a szériát, amerre már a Black Box is tapogatózott az utolsó pár játékával. Ez lett végül a 2017-es Payback, mely egy maroknyi bosszúra éhes versenyző történetét meséli el, akik az esélyekre fittyet hányva szembeszállnak a rendőrökkel és a helyi maffiával. A Payback jórészt megőrizte elődje hibáit, azaz a problémás irányítás és a teljesen érdektelen történet itt is visszaköszönt, mindez azonban eltörpült a tuningolás mellett, ami sokaknál kihúzta a gyufát. A Payback fejlődési rendszerében ugyanis nem egy menüből választhatjuk ki, hogy kocsink mely tulajdonságait szeretnénk fejleszteni, helyette a versenyek végén véletlenszerűen osztott kártyákat felhasználva fejleszthetjük az autóinkat, ez pedig sokak szerint lényegében egy pay-to-win mechanika volt, ami ritkán szokott népszerű lenni.

Bár az EA azóta már átalakította a rendszert, hogy felhasználóbarátabb legyen, a kártyák körül kirobbant botrány mind a Payback értékeléseire, mind az eladásaira rányomta a bélyegét.

MIT HOZ A JÖVŐ?

Kár is lenne tagadni, hogy a Need for Speed jelenleg egyszerűen nem tud felnőni régi önmagához. A 2015-ös játék alapjai a helyükön voltak, de az összkép lapos és unalmas lett, a 2017-es Payback pedig teljesen félrecsúszott az elődje megismételt hibái és a mikrotranzakciók irányába tolt fejlődési rendszer miatt.

Mindezek ellenére az EA nem tervezi magára hagyni a franchise-t, amihez elvileg még idén érkezik a következő rész. Erről az új epizódról viszont egyelőre nem tudni semmit: nem volt kint az idei EA Playen, és az illetékesek máshol sem közöltek róla semmi érdemi információt, csak annyit tudni, hogy a játék a versenyzők és a rendőrök harcára fókuszál majd, a pletykák szerint Heat címen. Ilyen kevés információ mellett nehéz megtippelni, hogy mégis milyen jövő vár a Need for Speedre, de azért reméljük, hogy a sorozat visszatalál önmagához, és méltó lesz régi nagy híréhez. G

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

APEX LEGENDS

➲ Üdvözletem!
Akadt egy kis problémám az Apex-szel. Azt írja ki indításkor, hogy Engine error (15.793) Unknown file version (build.txt).
Előre is köszi! ➲ GERGŐ

Az Originben (rendszergazdaként indítva a klienst – jobb klikk az Origin ikonján, és Futtatás rendszergazdaként) keresd meg a játékaid között az Apexet, a képen jobb klikk, és futtasd a Repair (Javítás) funkciót!

NFS: UNDERGROUND

➲ Sziasztok!
A NFS Underground első része nagyon gyakran kilép Windows 10 alatt. Mit tehetnék?

Az biztos, hogy a legutolsó patch igencsak ajánlott (letöltés – https://tinyurl.com/yxpv8e83), ugyanis ez pont a stabilitást javította, és szerintem már ennyi is elég (ha mégsem, akkor Win XP kompatibilitási móddal is megpróbálkozhatsz).

Ps.: létezik hozzá egyébként widescreen, azaz szélesvásznú megjelenítést tartalmazó fix. Ha esetleg nem tudtál róla, itt megtalálod: https://tinyurl.com/y3yqevex.

TWITTER

➲ Szia Tika!
Az lenne a problémám, hogy rámegyek a Twiterre, és kiírja, hogy Something went wrong, és ki se tudok jelentkezni az accountomból.

Elég sok minden lehet, előfordulhat, hogy technikai hiba volt a szerveroldalon (majd javítják), esetleg nálad van gond az internetkapcsolattal, de az is megtörténhet, hogy felfüggesztettek valami szabálysértés miatt. Próbálj másik böngészőből, mobil appból bejelentkezni...

BATMAN: ARKHAM CITY

➲ Sziasztok!
A fenti játékkal lenne problémám. Elindítom, minden okés, és amikor bedobna ugye az első fight jelentbe a banditák ellen, kidob hibaüzenet nélkül. Többszöri elindításra, és letöltésre is ugyanez a helyzet.
Köszi, ➲ MÁTÉ

Ez egy elég jellegzetes, sokaknál előforduló hiba volt a játékban, de nagyon könnyű a megoldása is: a játékon belül a beállításoknál a PhysX-et kapcsold ki...

RAINBOW SIX SIEGE

➲ Szia Tika!
R6S frissítésénél van gond, azt írja, hogy „A Uplay nem tudja elindítani a letöltést. Ellenőrizd, hogy aktív-e az intenetkapcsolatod, és van e elegendő hely a merevlemezen, majd próbáld újra!". Mi lehet a baj?

Ellenőrizted a hibaüzenetben leírtakat? Van elég hely a merevlemezen? Szabad hely tekintetében meg nem csak a célmeghajtó számít, a rendszerpartíción sem árt valamennyi teret biztosítani! Esetleg a tűzfal nem blokkolja a Uplayt?

Próbáltad rendszergazdaként is indítani (Uplay ikonon jobb klikk, Futtatás rendszergazdaként)? Amúgy lehet, hogy csak ideiglenes hiba, de ha tartós, és semmi nem használ, akkor egy Uplay kliens újratelepítést meg kéne ejteni (Vezérlőpult/Programok eltávolítása, majd új kliens a hivatalos weboldalról).

➲ Hello Tika!
Egy akármilyen online meccsben, a meccs első körében úgy 10-20 ms-el megy a net, de a kövi körben már 150-160? Csak így random felugrik PC-n, míg Xboxon semmi probléma sincs.
Előre is köszi!

Nem vagy egyedül a problémával, rengeteg fórumot (s)írtak már tele hasonló gondokkal küzdő felhasználók, ugyanakkor erre nincs (legalábbis én nem találtam ilyet) egyetemesen használható megoldás. A következőkkel lehet kísérletezni: a Uplay overlayt (Játékbeli fedőréteg engedélyezése) kapcsold ki, ha pedig MSI Afterburnert használsz, akkor anélkül is tegyél egy próbát (a Rivatuner Statistic Server beállításai szoktak itt bekeverni, elvileg a Custom Direct3D Support engedélyét kell bekapcsolni a Uplay játékokhoz).

A router restartja nyilván szintén megér egy misét, és talán egy ALT+TAB mellett a Feladatkezelőben sem ártana ránézni, hogy a pingek megugrásakor nincs-e valami nagyobb aktivitás a háttérben futó segédprogramoknál. Továbbá, ha wifin kapcsolódsz a routerhez, akkor LAN-kábellel is nézd meg, hátha stabilabb kapcsolatot kapsz.

GTA IV EFLC

➲ Sziasztok kedves PC Gurusok!
Lenne egy problémám a játékban, tehát a Lost and damned-et kijátszottam, és tökéletesen ment, most játszom a Gay Tony-t, és eddig simán ment az is, viszont ahogy elértem a High Dive küldetést, átmegy a videó..., és csak írja, hogy betöltés... a végtelenségig.

Próbáltam várni, de semmi, megpróbáltam a játékfájlok épségének ellenőrzését is, de semmit nem segített. Neten rákerestem erre, de nem találtam hasonlót. Tudnátok segíteni, kérlek?

Találtam hasonló esetekről szóló bejegyzéseket, és egy gyakran előforduló javallatot, szóval próbáld ki úgy, hogy a játékban minden grafikai beállítást low-ra kapcsolsz (nem lesz szép, de sokaknál működött)...

THIEF: THE DARK PROJECT

➲ Helló Guruk!
Már régóta veszem az újságot, és egyik nap a kezembe akadt egy régi gurus CD-s játék a Thief The Dark Project. Meg is jött a kedvem hozzá, úgyhogy el is kezdtem installálni a gépemen, el is indul egy darabig, de aztán írja, hogy „ This product cannot be installed on Windows NT due to a Microsoft DirectX (tm) limitation".

Milyen emulátort kéne leszednem, vagy hogyan kéne „belpiszkálnom" a játék fájljaiba?
Konfigom: Intel Core i5-3570 CPU @ 3.40Ghz
8GB RAM
AMD Radeon RX 560 4GB
Windows 10 Pro
Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ BENTYŐ

Na, egy régi nagy klasszikus, ráadásul abszolút kedvenc cím, szeretem az ilyen kérdéseket. Szóval, Windows 7-re (későbbi forrást nem találtam) még össze lehetett okosítani Garett barátunk kalandjait a modern operációs rendszerekkel, úgyhogy reménykedjünk, Windows 10-re is működik a módszer:
- A CD-t tedd be, aztán a Start menü melletti keresőbe írd be Futtatás, előbbi applikáció elindít, és a felbukkanó ablakba jöhet az, hogy d:\setup.exe –Igntforce (a „d" helyére a CD olvasó/meghajtó betűjelét kell írni, vagy azt az elérési utat, ahol a Thief telepítőfájljai találhatók). A telepítés így már végigmegy, utána indítsd el a játékot, ami dob egy hibaüzit, és leáll, de nem csügged!

- Innen verziótól függően több módszer létezik Az egyik szerint a DDfixet (letöltés – https://tinyurl.com/yykf4zn8) ki kell csomagolni abba a könyvtárba, ahová a Thief települt, és elindítva a ddfixGUI.exe-t (rendszergazdaként indítsd – jobb klikk, és Futtatás rendszergazdaként), a video fix négyzetbe pipa, felbontást kiválasztod, és Apply patch. A thief.exe-n utána jobb klikk, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és a Win XP SP2 kompatibilitást beállítod, majd leokézod. A játék a thief.exe-vel indítható (ha gond van, akkor írj vissza)...

UPLAY

➲ Kedves Tika!
Tegnap jól a frászt hozták rám. Lépnék be az Uplay fiókomba mikor a következőt írja ki:
„KILÉPTÉL. A gépedet máshol is el tudom érni. Ez befolyásolhatja a játékot." Vagy le"OK"-ézhattam vagy kiikszeltem, de utána újra kérte a belépő kódot. Hiába pipáltam be, hogy jegyezze meg a jelszavakat. S ezt megcsinálta egymás után 5-6-szor, mire hajlandó volt beengedni. Szóval szerinted mi volt ez? Feltörték a gépemet? Neked bevallom, ez a tegeződő hangnem rémiszt meg.
Ja, igen, mikor belépek, a gép mindig agitál, hogy váltsak át kétlépcsős beléptetésre. Szerinted van értelme? Meg ez miből áll?
Válaszodat előre is köszönöm.

Ez egy elég idegesítő hibaüzenet a Uplaytől, tehát nem egy hacker lépett veled kapcsolatba, hanem a fejlesztők „sara", lásd a ubisoftos support oldal is megvan hozzá: https://tinyurl.com/y5cle4dk. Főleg karbantartások idején, kapcsolódási problémáknál dobja fel a gép. A tegeződő hangnem pedig a hibaüzenet fordításából adódik: „You have been logged out. Your account have been accessed from another location. This may have an impact on your game."

Ami a kétlépcsős beléptetést illeti, mindenképpen hasznos (ha másik gépről, helyről próbálkozna valaki, akkor védve leszel), főleg, ha értékes játékok vannak az accounton. Találtam egy weboldalt, ahol lépésről lépésre leírják (képekkel illusztrálva), hogyan kell aktiválni, és hogyan működik – https://tinyurl.com/y6jcd83s.

FORZA MOTORSPORT 5

➲ Üdv Tika!
Az a problémám, hogy megvásároltam az összes, és bónusz autókat tartalmazó „Racing Game of the Year" kiadást, amiben benne kéne lennie minden autónak. Sok autó felett a vásárlás menüpontban mégis ott van, hogy DLC, és miután rányomok, hogy megvegyem, azt írja ki, hogy: This is exclusive content and can not be purcashed at this time.
Mi ilyenkor a teendő?
Válaszodat előre köszönöm: ➲ SOMA

A hangzatos cím ellenére a GOTY verzió nem tartalmazza az összes autót, csupán a Top Gear Car Pack DLC-t (tíz autó: 1998 Nissan R390, 1980 Renault 5 Turbo, 2008 Subaru Impreza WRX STI, 2006 Hummer H1 Alpha, 1999 Lotus Elise Series 1 Sport 190, 2011 Ford Transit SuperSportVan, 2013 Lexus GS350 F Sport, 1966 Chaparral #66 Chaparral Cars 2E, 2013 Audi RS4 Avant, 2013 Holden #10 Holden Racing Team Commodore VF).

LAPTOP

➲ Szia Tika!
Az elmúlt hónapban vásároltam egy laptopot, amit elsődlegesen tanulásra, másodlagosan pedig játékra használtam volna. A Word és egyéb programok kifogástalanul futnak rajta, a bootolási idő pedig pár másodperc, viszont a videokártya miatt a játékbeli teljesítmény nem valami fényes.
Az említett notebook: LENOVO IdeaPad 330 MAX EDITION
Processzor: Intel Core i5-8300H
Kijelző: 1920 x 1080
Memória: 8 GB RAM
HDD: 1000GB 5400RPM SATA, 240 GB SSD
Grafikus kártya: NVIDIA GeForce GTX 1050
Szerinted megoldható lenne továbbadni rajta vásárlási áron, és érdemes lenne helyette megvenni ezt: ASUS TUF Gaming FX505DT - Ryzen 5 3550H, 15.6 FULL HD 120Hz, 1000 GB HDD, 8GB RAM, Geforce GTX 1650 4GB?
Válaszodat előre is köszönöm!

Elméletben igen, mert utóbbi azért egy jobb gép, hisz a GTX 1650 mobil kivitelben alaposan veri a GTX 1050-et, de érdemes elgondolkodni azon is, hogy árban +60K forint van a kettő között, és az elsődleges felhasználásra (tanulás) többet dob az SSD, mint a VGA, márpedig ez csak a mostaniban van (ezt is pótolni kéne a másikban, további költség min. +10-15K). Ugyanakkor, ha a játék mégis fontosabbnak bizonyult, mint gondoltad, ebben a második alaposan odavág, csak ugye a csere azért nem olyan egyszerű, és nem lesz olcsó. Szerintem a megvásárlási áron biztos, hogy nem tudod eladni – most akciósan 210K a típus, ráadásul uborkaszezon van (nyaralásra, bulira költ ilyenkor mindenki), szóval 180-190K áron is előfordulhat, hogy hetekig hirdetheted (persze lehet szerencséd is).

➲ Szia Tika!
Nemrég hozzám került a családból egy régi laptop, egy legalább tíz éves HP Elitebook. Windows 7 van rajta, újra lett telepítve, viszont nincs rendes hang, néha ilyen szaggatottan hallatszik valami, máskor meg cicergés, de hiába telepítettem fel az eredeti drivert, nem javul. Az akku is gyorsan lemerül, ezzel lehet valamit kezdeni? Ja, a másik, hogy hiába a Core i5 proci, elég lassan indul, legalább 2 perc, de inkább több, amire rendesen bekapcsol...
Üdv, ➲ MR

Lehet, hogy a hangszóró rossz, ezt egy fülessel könnyű leellenőrizni, mert ha a fejhallgató kimenetre (jack dugó) rádugsz egy akármilyen zajkeltőt, és szól, akkor a hangszóró kuka. Ha nem szól, akkor pedig a hangkártya adta meg magát. Javításra nem bíztatlak (bár hangszóró hibánál lehet, hogy csak kontakthiba, de a forrasztáshoz szakember kell), inkább vegyél egy USB hangkártyát (1000 Ft), és arra egy olcsó csipogót (vagy fejhallgatót) rádugni, ezzel probléma letudva. Az aksival nincs mit tenni, idővel elöregednek, avagy ha fontos a hordozhatóság, akkor utángyártottat könnyen tudsz szerezni, mert a HP eme szériája eléggé népszerű. És igen, mai szemmel lassan bootolnak be az öreg vasak, főleg, ha egy víruskereső, tűzfal, meg a pár szükséges segédprogram a kelleténél is jobban megtekeri a lassú laptop-merevlemezt. Ergo ide egy használt SSD-t ajánlanék (komoly javulást hoz), de nem kell túltolni, elég egy 120GB-os, a cél, hogy minél olcsóbb legyen.

CS:GO

➲ Szia Tika!
Elindítom a CS-t, bedob egy Casual meccsbe, de egy olyan 2 perc után kidob ezzel a hibaüzenettel:
Pure server: file[GAME] \pak1_105.vpk doesnt match the server`s file (76).
Mi lehet a probléma? Előre is köszi!

Az egyik fájlod nem egyezik a „tiszta" szerveren található referenciafájllal, ami azért veszélyes, mert ilyenkor általában csalást gyaníthatnak a szűrőprogramok, és könnyen kitilthatnak. Az alap megoldás: a Steam kliensben a CS:GO-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és a Játékfájlok épségének ellenőrzését futtasd. Persze, ha machináltál (cheat, hack) bármit is előzőleg, akkor azt villámgyorsan visszacsinálni/törölni, de ezt csak zárójelben mondom.

Ja, és ritkább esetekben a memória (RAM) vagy a merevlemez hibái is okozhatnak ilyen sérült fájlokat, de először csak koncentrálj az első megoldásra, és ha hibát talál a Játékfájlok ellenőrzése, de nem tudja kijavítani (addig kell újra és újra lefuttatni, amíg hibátlan nem lesz), akkor zárd be a Steamet, és indítsd el rendszergazdaként (jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként).

➲ Sziasztok!
Van egy baj, olyan, hogy 3 perc után elkezd laggolni iszonyatosan a CS:GO, de csak ezzel a játékkal van ez a baj.

A konfigom:
CPU: Intel Core i7-8700
RAM: 8GB
GPU: Nvidia Geforce GTX 1060 3GB
Ui. Nem hiszem, hogy a nettel van baj, letöltésnél 4,5 Mb/s a sebesség, és konzolon sincs baj a multi játékokkal. És PC-n a Payday 2 is tükörsimán megy, csak a CS laggol. Mikor játszok, nem megy torrent a háttérben.

Próbáljunk egy olyat, hogy az Xbox appban, a beállításoknál a DVR funkciót tiltsd le. A dolog menete: Start menü mellett, a kereséshez írd be xbox, aztán felül az app elindít, és a baloldali menüben válaszd ki a beállításokat – legalsó, fogaskerék ikon.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

➲ Sziasztok!
Egy olyan pályán vagyok valami űrhajófélében, ahol egy harci robotot lehet vezetni. Beszálltam, kinyírtam mindenkit, szerintem végeztem, mert nincs mit csinálni, de csak állok ott, mint egy hímtag, és nem lehet kiszállni. Kihagytam volna valamit?
Üdv, ➲ OSZI

A CD Projekt által kiadott verzió kissé hibásra sikeredett, ezért aztán a kiadás után készült egy apró javítócsomag, hogy ezzel kifejezetten a magyar verzióval bajlódók sorsát megkönnyítse. Néhány kisebb fagyás mellett ezt a mecha rész végén lévő bugot – hogy nem lehetett sem kiszállni, sem megcsinálni a küldetést – is javítja. A honlapunkról le tudod tölteni: http://tinyurl.com/oa3zn2c.

HATÁRESET, ELFOGADOM

AOC GAMING CQ32G1

[ÍRTA **BODAK**] Az AOC monitorjaival általánosságban véve elégedettek szoktunk lenni, persze semmi sem tökéletes. Nincs ez másként a CQ32G1 esetében sem, melynél a gyártó bizonyos dolgokban a minimum, más szempontból pedig az optimum határa közt ingázik. Csak az a nem mindegy, hogy mivel ütik meg az elvárható szint alját, és mivel múlják felül az elvárásokat.

Lehet vitatkozni arról, hogy egy 16:9 képarányú, 32" képátlójú kijelző milyen felbontás alá való, de a végén a legtöbbször úgyis az egyéni preferencia (vagy inkább a pénztárca) dönt. Ettől függetlenül az általános vélekedés az, hogy a FHD (1920×1080) maximum 27"-ig, a QHD (2560×1440) 32"-ig, a 4K (UHD, 3840×2160) pedig e fölött érvényesül legjobban, méghozzá úgy 80-100 cm távolságból. Persze lehet 27 hüvelykes 4K monitort is kapni, ahogy 32 hüvelykes FHD-t is, mindnek megvan a létjogosultsága – minden attól függ, hogy milyen távolról szemléljük, és hogy mire használjuk majd. Az AOC CQ32G1 épp egy ilyen határon csücsül, a maga 1800R ívű, 32" kijelzőjével és QHD felbontásával. Az íróasztal másik végéről nézve „még éppen jó" pixelsűrűségről azonban hamar megfeledkezünk, amint kihajtjuk belőle a 144 képkockát másodpercenként, mert ez a VA panel nem packázik, ha a gyorsaságról van szó.

NECCES

Előtte azonban át kell rágnunk magunkat a dobozon és az összeszerelésen. Utóbbival ugyan nem gyűlt meg a bajunk, de az állvány épphogy csak a kötelezőt hozza. A talapzat az AOC gamer cuccaitól megszokott kétágú „tyúkláb", mely az oszloppal és a monitor hátoldalával együtt vörös díszítést kapott az élek találkozásánál. Kár, hogy a dizájnon, a stabilitáson és billenthetőségen túl nem tud mást felmutatni. A kijelző magassága nem állítható, forgatni sem lehet, vagyis nem árt jó előre besaccolni, hogy az asztalon nagyjából szemmagasságban lesz-e.

De legalább az adapterrel nem kell szórakozni, mivel azt beépítve találjuk, egy sztenderd, 230 V-os tápkábel bemenetével. Ha pedig már a bemeneteknél járunk, a gamer kütyük olykor túlzásba vitt csatlakozási lehetőségeit jobb, ha gyorsan elfelejtjük, mert itt sem USB, sem jack nem lesz, csak egy DisplayPort (1.2) és két HDMI árválkodik egymás mellett. Ráadásul ez utóbbiakra nem árt odafigyelni, ugyanis két különböző portot kapunk, egy 2.0 és egy 1.4 formájában, melynek jelentősége, hogy az 1.4-es porton sehogyan sem fogunk 144 Hz-es képfrissítést elérni. Rejtély, hogy egyáltalán minek vesződtek az 1.4-es porttal, hiszen a 2.0 visszafele kompatibilis, de talán költségkímélési szempontok állhatnak a háttérben. Akárhogyan is nézzük, mindenkori aranyszabály, hogy ahol lehet, ott DisplayPortot használjunk adatátvitelre, hiszen azzal nem nyúlhatunk mellé.

Az eddig taglalt feketeleves után megmaradt keserű szájízt azonban hamar feledteti a kávamentes dizájn, mely ráadásul igen vékony peremet is kapott, nem csak simán elsüllyesztették a korábban kiálló részeket, faragtak is belőlük. De az öröm itt sem lehet teljes üröm nélkül, a felhasználói felület rögtön kőkemény gombokkal és botrányosan lassú OSD-vel „kompenzál", a számos beállítás között kész kínszenvedés a navigáció.

FELOLDOZÁS

De ha ezen is túltettük magunkat, és végre eljutunk odáig, hogy akcióban is lássuk az eszközt, akkor a teljesítménye mindenért kárpótol. Ha a 144 Hz képfrissítés önmagában még nem lenne elég, az overdrive funkcióval tovább tökéletesíthetjük a képet, a beállítások között pedig ezúttal a strong az, ami igazán meggyőző eredményeket produkál. Általános tapasztalatunk, hogy ezen a szinten már elég durván szellemképeznek a monitorok, itt viszont alig észrevehető ez a jelenség, és még az elmosódáson is rengeteget segít. Igaz, láttunk már élesebb képet is, de kompromisszumnak ez tökéletes. A low input lag beállítás miatt, annak hangzatos elnevezése ellenére (ahogy azt már máshol is tapasztaltuk) viszont szabályos időközönként beszaggat a kép, használhatatlan a funkció.

32 HÜVELYKES MÉRETÉVEL AZ AOC CQ32G1 MÉG ÉPPEN AZON A HATÁRON BELÜL MOZOG, AHOL A QHD FELBONTÁS MÉG NEM MEGY AZ ÉLVEZHETŐSÉG ROVÁSÁRA.

VA panelhez képest remek betekintési szögeket kapunk, ahogy a színhűségre sem lehet nagyobb panasz, az sRGB spektrum 99%-át lefedi a kijelző. Némi utánaállításra azért szükség volt, lustábbak a négy előre beállított profil közül válogathatnak. A monitor válaszideje az MPRT funkcióval 1 ms is lehet, ezt bekapcsolva viszont a Freesyncnek búcsút kell intenünk, vele együtt pedig a teljes fényerő egy részének is. Ha ez utóbbi kettő fontosabb, be kell érnünk 4 ms válaszidővel. És ha már szóba került, a fényerő uniformitására nem volt panaszunk, nagyjából egyenletes a háttérvilágítás a kijelző egész felületén.

Hazai árukínálatban az AOC CQ32G1 sajna ritka darab, de ha rábukkantok egyre, akkor 110 ezer forint környékén már hazavihető. Minden fent felsorolt hiányossága ellenére ár-érték arányban a hasonló termékek között igazán kiváló választás, ha pedig tudsz élni a kompromisszumokkal, egyenesen ajánlott darab.

TAKAROS ÉS TAKARÉKOS

PHILIPS PHL 329P9H

[ÍRTA BODAK] A 4K-s monitorok lassan, de biztosan kezdenek egyre szélesebb körben elterjedni, számos árfekvésben, felszereltséggel és kategóriában találhatunk már igényeinknek megfelelőt, legyen az játék, grafikai munka vagy vegyes felhasználás. A Philips 329P9H pedig a felbontás és az IPS panel mellett a környezettudatosságot és a takarékosságot is beveti, mint hívószavakat.

Már a PHL 329P9H csomagolásán meglátszik, hogy ezt bizony nem kifejezetten játékosoknak szánják (ettől még nem szentségtörés játszani rajta), ahogyan az is, hogy a környezettudatosság jegyében tényleg mindent megtett a Philips, hogy minimálisra csökkentse az ökológiai lábnyomot. Újrahasznosított csomagolást kapott, és javarészt újrahasznosítható alapanyagokból készült, természetesen mindenféle környezetvédelmi előírásnak megfelelve. És ezzel még nincs vége...

VANNAK MONITOROK, AMIK NEM KIMONDOTTAN A GAMEREKNEK KÉSZÜLTEK, ILYEN EZ IS, MUNKÁRA MEGFELEL, RÁADÁSUL KÖRNYEZETTUDATOS ESZKÖZ.

A TAKARÉKOSSÁG JEGYÉBEN

A csomagolás egy dolog, az igazi energiatakarékossági megoldások sokkal érdekesebbek, név szerint egy Powersensor és egy Lightsensor igyekszik visszavágni a felhasznált elektromosságból. Viszont nem árt felkészülni, mert ezek a funkciók képesek némi bosszúságot okozni. Előbbi elvileg a monitor előtt tapasztalt mozgásra és kitakart felületre reagálva visszavesz a fényerőből, ha nem csücsülünk a monitor előtt. Utóbbi pedig a szoba fényerejéhez igazítja a képernyőt, nagyobb fényben kicsit rátesz, sötétben kicsit levesz belőle. De, mint mindig, itt is van egy de.

A rendszeresen és váratlanul változó fényerőtől epilepsziás rohamot azért nem fogunk kapni, de eltereli az ember figyelmét. Többször is óhatatlanul azon gondolkoztam, hogy most én látok rosszul, vagy tényleg sötétebb lett a kép. Hogy pontosan melyik szenzor rakoncátlankodott, nem sikerült biztosan leszűrni, mindenesetre a szemből (nekünk hátulról) érkező fény szemmel láthatóan megnehezíti a dolgukat, ezt az elhelyezésnél sem árt észben tartani. De mielőtt azt hinnétek, hogy valami ökomagazint olvastok, térjünk a lényegre.

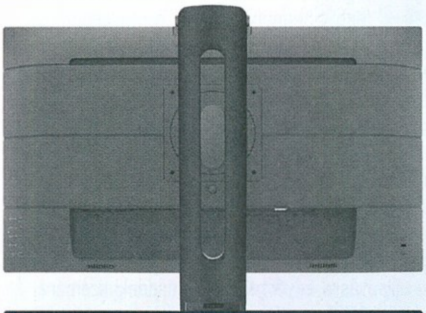
PROFI MUNKA

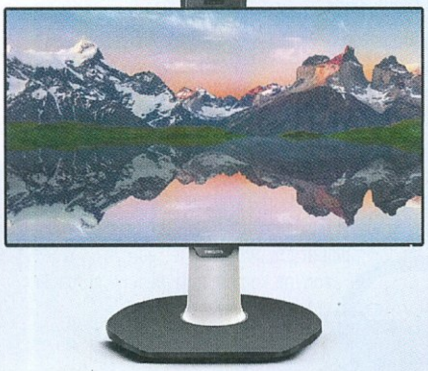
A 31,5 hüvelykes képátlójú, 60 Hz képfrissítéssel rendelkező, IPS panellel szerelt monitor kávamentes, pereme minimális, így az esztétikára nem lehet panasz, ahogy az állványára sem. Az ötletes tartóoszlop nemcsak billentést és emelést tesz lehetővé, de szokatlan módon 360°-ban körbe is fordítható, a kijelző 90°-ban forgatható (értsd: függőlegesre állítható). Akárhogy tekergetjük, forgatjuk és variáljuk a panelt, a lábazat mindvégig stabilan tartja a valamivel több, mint 7 kilós terhet. Ezt a súlyt a beépített tápegységnek köszönhetjük, és kisebb mértékben a mindenféle csatlakozási lehetőséggel teletömött USB hubnak.

A falra is szerelhető eszköz hátoldalán, lefelé irányuló csatlakozási lehetőséggel a külön billenőkapcsolóval lekapcsolható táp mellett a kettő HDMI (2.0) egy sztenderd és egy kimeneti (!) DipslayPorton túl további négy USB 3.1 is megtalálható, melyek közül a perifériák felé néző darab gyorstöltésre is képes. De a felsorolás itt még nem ér véget, egy második generációs USB-C (3.1) is helyt kapott, mely akár 65W teljesítmény leadására is képes, szóval laptopot is kényelmesen elüzemeltethetünk rajta. A felhozatalt a 3,5 mm jack kimenet és egy ethernet port teszi teljessé.

EGYSZERŰ, MINT A FAÉK

Az USB hubot és az ízléses dizájnt leszámítva viszont nem igazán akad, amitől elalélhatnánk. A menü gombjai kemények, stick híján az irányítása nehézkes, az OSD (On-Screen Display) sem a gyorsaságáról híres. Funkciók terén sem vagyunk elesztve, a szokásos szín, kontraszt és fényerő szentháromságán túl nem sok mindent lelhetünk fel. Akad azért picture-in-picture a produktivitás növelésének jegyében, valamint a képet is klónozhatjuk, ha van a DP kimeneten csatolva kábel. Végső mentsvárként a Smart Response-hoz folyamodtunk, ami immáron sokadszor hagyott cserben, lényegében csak rontja a mozgó képek minőségét. Jobb lesz, ha lelkileg felkészülünk egy átlagos, 60 Hz-es IPS panelnek megfelelő elmosódásra és ghostingra, a technológiára jellemző ragyogással, a sarkokon egy minimális beszivárgással. Mentségére legyen szólva, hogy a fényerő uniformitásával legalább nincs baj, ahogy a gyárilag kalibrált beállításokat sem kellett piszkálnunk.





JÓ EZ, CSAK NEM NEKÜNK

Ahogy azt már előre bocsátottuk a cikk kezdetén, ez nem egy játékosoknak szánt monitor, de akinek a 4K mellett szüksége van egy igazán rugalmas eszközre, netán többmonitoros konfigurációra munkája vagy hobbija okán, az megtalálja számítását. Mindezek mellett a 329P9H 260 ezer forintba kerül, ami csöppet drága, még úgy is, ha csak a 32 colos képátlójú eszközöket nézzük. Hogy a cirka 30 ezer forintos árkülönbséget mennyire indokolja a kávamentes kivitel, az USB hub és az energiatakarékossági technológiák, azt nehéz megítélni. Ha mindenáron 4K-s monitorra vágysz, nem árt körülnézni a piacon, mert akadnak valamivel jobb ajánlatok, azonos képátlón is.

ACER NITRO ÉS PREDATOR PERIFÉRIÁK

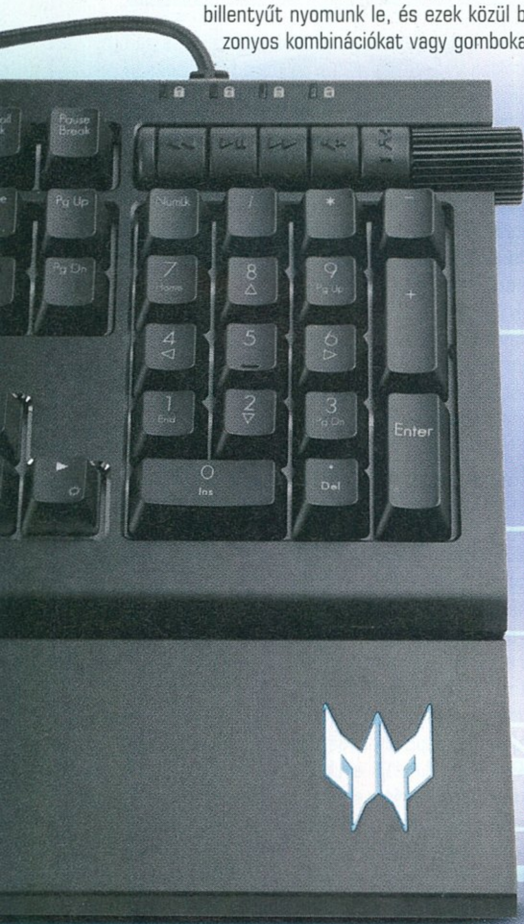
KÉTSZER KETTŐ NÉHA ÖT

[ÍRTA **DRAG**] **Gamer perifériákból sosem elég, már ami a lehetséges variációkat illeti, hiszen mindenkinek más és más az igénye az egyes területeken – legyenek azok a funkciók, a technológia, a kialakítás, a látvány vagy éppen az ár. Szerencsére maga a kínálat is van annyira széles, hogy lehessen miből válogatni.**

Maga a válogatás feladata ezúttal szerencsére nem ránk esett, az Acer ugyanis meglepett bennünket egy szeretetcsomaggal, melyben öt gamer kiegészítő lapult: két egér, két billentyűzet, valamint egy egérpad. Mi pedig annak rendje és módja szerint nyüstöltük is őket egy kicsit – következzenek tapasztalataink.

ÍGY FÉNYLIK A NITRO

Kezdjük a felhozatal pénztárcabarátabb párosával, a SteelSerieszel közösen kifejlesztett Nitro-termékcsalád tagjaival. Az Acer Nitro Keyboard már első pillantásra egyértelműsíti mindenki számára, hogy kiknek is szánták, hiszen az ízlésesen kiemelt WASD rögtön bevonzza a tekintetet. Nemcsak ezek a billentyűk kaptak azonban kiemelt szerepet, hiszen a gamerek által leggyakrabban használt négyes mellett a Q, az E, a Z, az X, a C, a B, a Tab, a Shift, a Ctrl, az Alt, a Space és a négy iránygomb is úgynevezett anti-ghosting funkcióval lett ellátva. Aki esetleg még nem hallott volna arról, hogy mi az a ghosting: ez a jelenség akkor figyelhető meg, amikor egyszerre több billentyűt nyomunk le, és ezek közül bizonyos kombinációkat vagy gombokat nem érzékel a hardver. Mondani sem kell, ez játék közben elég kellemetlen tud lenni, hiszen egy intenzívebb teamfight vagy bármilyen más gyors és összetett mozzanat közben simán előfordulhat, hogy akár 7-8 gombot is lenyomunk egyszerre – nem szeretnénk, ha ezek közül bármelyik is „kárba veszne". Ezt védi ki a szóban forgó funkció, amely az említett 19 billentyű esetében garantálja, hogy minden egyes lenyomást érzékelni fog a rendszer. Szerencsére nem is találkoztunk ilyen jellegű problémával, a Nitro Keyboard megbízhatóan tette a dolgát.



A NITRO-TERMÉKCSALÁD FŐLEG AZOKNAK AJÁNLHATÓ, AKIK BELÉPŐ SZINTŰ PERIFÉRIÁKBAN GONDOLKODNAK, A PREDATOR PEDIG A PROFIK VADÁSZTERÜLETE.

Nem maradhat el természetesen a kötelező háttérvilágítás sem, melyhez többféle beállítási lehetőség is tartozik. Ez egészen pontosan hat fényerőszintet és két módot jelent, melyek között nagyon egyszerűen, egy-egy gombnyomással váltogathatunk. A billentyűzet tartósságát nyilvánvaló okokból nem tudtuk letesztelni, ugyanakkor, aki hosszú távban gondolkodik, annak testhezálló megoldás lehet ez a periféria, a gombok ugyanis az UV-álló bevonatnak hála halványodás- és kopásállók, vagyis a feliratok évek múltán sem fognak eltűnni róluk. Mindezt 14 990 forintos áron kínálja a Nitro Keyboard, ami ár-érték arányban korrekt ajánlat azok számára, akik egy megbízható és látványos, belépő szintű gamer billentyűzetben gondolkodnak.

Ahogy említettem, a klaviatúrának van egy párja is, a Nitro NMW810 gamer egér, ami fekete-piros színével, határozott vonalaival és stílusos szellőzőnyílásaival megkapó látványt nyújt azok számára, akik kifejezetten a menő kialakítást keresik. A jobbkezes rágcsáló inkább az ujjakon, mintsem a tenyéren keresztül biztosítja a fogást, de alapvetően kényelmes és jól siklik, jó érzés volt vele játszani. Természetesen vannak extra gombok is, melyek szokás szerint a hüvelykujjnál helyezkednek el, és bár a közvetlenül a markolatról kipiroslό Burst Fire egy jóféle extra funkciónak tűnik (három gyors kattintásnak felel meg a bal egérgombbal), a gyakorlatban többször volt zavaró, mint hasznos, mert elég könnyű véletlenül megnyomni, ami ritkán segít a helyzeten. Ráadásul nincs olyan beállítási lehetőség, amivel ki tudnánk kapcsolni.

Amit viszont állíthatunk, az a dpi (1000 és 4000 között), a görgő alatt található gombok segítségével

több fokozat is elérhető, és külön ledek (illetve más és más színű háttérvilágítási módok) jelzik, hogy mikor melyik beállítás van érvényben. A testreszabhatóság tekintetében azonban sokkal inkább a kivehető súlyok jelentik az igazi extrát, az egér alsó panelét eltávolítva ugyanis négy apró, egyenként 5 grammot nyomó ballasztot találunk, melyeket kedvünkre variálhatunk, attól függően, hogy mennyire „nehéz" egérrel szeretünk játszani. Tökéletesnek összességében közel sem mondanám a Nitro egeret, de a jó tulajdonságai így is bőven validálják, mint reális vásárlási opció a 9 990 forintos árcédula mellett.

RAGADOZÓ HÁZIÁLLATOK

Most már elárulhatom, hogy az eddigi nem volt több óvatos bemelegítésnél, a Nitro belépő szintű gamer perifériái mellett ugyanis két Predator termék vendégeskedett még nálunk, amik már igazán profi, csúcsminőséget képviselő gamer kiegészítők, melyeken egyébként szintén rajta van a SteelSeries keze nyoma. Hogy ez mennyire igaz, az már az ismerkedés első pillanatában egyértelművé válik, ha ugyanis az ember a kezébe veszi a Predator Aethon 500 billentyűzetet, akkor egyből lejön, hogy egy minőségi darabról van szó, amiből nem spórolták ki az anyagot – a fémes váz közel 2 kilogrammnyi finomságot rejt magában. Ez a robosztus kialakítás a mechanikus gombokkal párban pedig egészen elképesztő stabilitást biztosít: ha egy olyan billentyűzetet szeretnél, ami a leghevesebb meccsek alatt sem hagy cserben, és ami egy-két év múltán is pontosan ugyanolyannak fog érződni, mint újonnan, akkor az Aethon 500 ideális társ számodra – a kék kapcsolós szörnyeteget gombonként 70 millió leütésre tervezték, a váz pedig tényleg olyannak érződik, mint ami egy atomtámadást is túlélne.

A baloldalon sorakozó profilgombok igényelnek egy kis megszokást, segítségükkel azonban nagyon könnyen váltogathatunk az egyes makrók között, összesen 25 beállítás közül választva. A testreszabás a Predator Quartermaster segédprogramon keresztül lehetséges, ahol alaposan elszöszölhetünk az RGB-beállításokkal is, hiszen a háttérvilágítás természetesen itt sem hiányzik: akár zónánként vagy gombonként is variálhatunk, ebben pedig a szivárvány több mint 16 millió színe lesz segítségünkre. Nagyon tetszett emellett a mágnesesen csatlakoztatható csuklótámasz, illetve a jobb szélen található médiagombok jelenléte, melyek közül a hangerőszabályzó rendhagyó módon egy potméter formájában került fel, kényelmes és intuitív módon biztosítva ezáltal a vezérlést. Egy szó, mint száz: a Predator Aethon 500 egy kiváló mechanikus gamer billentyűzet, aminek ugyan megkérik az árát (56 990 forint), ebben a kategóriában azonban fikarcnyi kívánnivalót sem hagy maga után – anyag- és szerelési minősége pedig első osztályú.

És hogy milyen egy ragadozó rágcsáló? Azt a Predator Cestus 320 mutatta be nekünk, mely a Nitróval ellentétben egy rendkívül letisztult kialakítású gamer egér, ami az Aethon 500-hoz hasonlóan ideális a professzionális játékra. A jó fogás és a kellemes, megbízható és precíz sodródás alap, az egér érzékelője pedig kifejezetten az esportolók igényeihez lett szabva – ezzel együtt persze itt is egyetlen gombnyomással válthatunk a DPI-értékek között, egészen 6500-ig tornázva azt.

A szokott helyen itt is találunk két extra gombot, a már említett segédprogramban pedig részletesen személyre szabhatjuk a funkciókat, beállításokat, na meg persze a kötelező világítást is, amiket aztán egyébként el is tárol az egér, így ha magunkkal visszük, akkor máshol is rögtön harcra készen fog várni bennünket – pont úgy, ahogy megszoktuk.

Kialakításában letisztult, funkcionalitásában hibátlan: a 12 990 forintos árért cserébe ennél sokkal jobb gamer egérről nem nagyon álmodhatunk, így a Cestus 320-at csak ajánlani tudjuk azoknak, akik elérhető áron szeretnének minőséget és precizitást – mi nagyon szerettük.

EL NE FELEJTSÜNK MEGTERÍTENI!

Az említett Predator-kütyük igen otthonosan érezték magukat a Predator gamer egérpadjának társaságában, amely ugyan közel sem egészasztalos megoldás (250x210 mm a mérete), de aki beéri a szó szoros értelemben vett egéralátét funkcióval, annak magára a méretre aligha lesz panasza. A megszokott gumírozott talp és speciális szövetborítás a stabilitást és a hordozhatóságot is gond nélkül biztosítja, a siklással és az érzettel semmi problémánk nem volt.

Összességében azt mondhatjuk, hogy „belépő" és „profi" szinten is jól szórakoztunk az Acer termékeivel: egy-két apróság akadt ugyan, ami nem tetszett, de az ár-érték arányt tekintve így is elégedetten sétáltunk ki a tesztlaborból. G

SÁRKÁNY A PÁLYÁN

msi

GE73 RAIDER RGB 8RF

[ÍRTA BODAK] RÉG JÁRT NÁLUNK GAMER LAPTOP AZ MSI-TÓL, DE NYUGODTAN KIJELENTHETJÜK, HOGY ERRE BIZONY MEGÉRTE VÁRNI. A GE73 RAIDER EGY PÁR APRÓSÁGTÓL ELTEKINTVE MINDEN JÁTÉKOSNAK ÍNYÉRE VÁLHAT, A LEGNEHEZEBB FELADATOKKAL IS KÖNNYEDÉN MEGBIRKÓZIK, ÉS MÉG CSAK NEM IS A LEGERŐSEBB PÉLDÁNNYAL VOLT DOLGUNK.

Mára már egyéves „vén rókának" számít tesztünk alanya, az MSI GE73 Raider, mely az Nvidia RTX kártyák megérkezésével kapott némi ráncfelvarrást. A GE75-ös modellekben az erősebb GPU-n túl egy jobb panelt is kapunk, ott már 144 Hz-es, IPS-szintű AHVA virít. Ezenfelül más jelentős változtatás azonban nem történt, a külső megegyezik, és választható felszereltségben is ugyanazt kapjuk, mint a GE73 esetében.

ELSŐ RÁNÉZÉSRE GAMER

A GE73 már az első pillanattól kezdve nem hagy kétséget afelől, hogy játékosoknak szánt kütyü. A harmadánál ferdén megtört, vízszintesen szálcsiszolt fedlapot középen az MSI sárkányos logója és neve díszíti, valamint kapunk még két, nagyjából L-alakú LED csíkot is, melyek a gép bekapcsolt állapotában olyan színben és effektekkel pompáznak, amilyet csak szeretnénk. Méretre és súlyra is drabális jószág, a 419,2 × 287,1 × 30,15 mm-es gép a laptoptáskámban nem fért el, és a maga közel három kilójával és mellé a 780 grammos tápegységével nem árt eleve masszívabb darabot keresni mellé.

Csatlakozási lehetőségekből nem szenvedünk hiányt. A készülék jobb oldalán a 2 darab USB 3.1 (Type A, Gen1) port mellett az SD-kártyaolvasó, továbbá a hűtőrács fölött a tápegység bemenete sorakozik. Bal oldalt a hűtőrács alatt egy Ethernet-port, egy HDMI és egy mini DisplayPort kimenet, illetve még egy USB 3.1 (Type A, Gen2) és egy további USB-C (Gen2), sztenderd 3.5 mm jack ki- és bemenet nagyjából minden igényt kielégít.

A SÁRKÁNY BENDŐJÉBEN

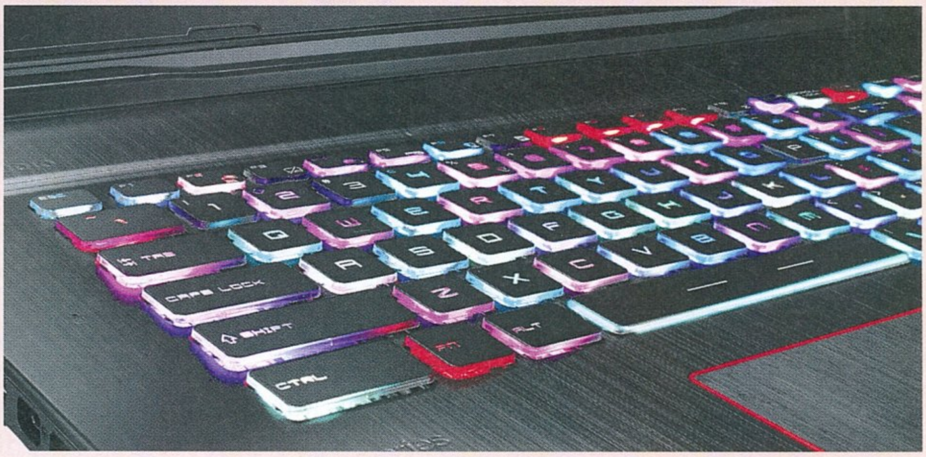
De nem csak megjelenésében feltűnő eszköz az MSI szörnyetege: a nálunk járt példány egy 6 magos, 12 logikai szállal rendelkező Intel Core i7-8750-H processzornak adott otthont, mely 2,2 GHz alap órajelen ketyeg, és egészen 4,1 GHz-ig képes felkúszni.

Mellette az Nvidia még ma sem gyenge GTX 1070 GPU-ja szolgáltatja a lóerőt a 120 Hz-es, 17,3" képátlójú TN panelen futó alkalmazásokhoz. Továbbá az összesen 8 GB, 2666 MHz órajelű, DDR4 RAM még éppen elég a legtöbb játék mellé, de kissé kellemetlen, hogy a két slotot fel is használják, vagyis ha bővíteni akarunk, akkor komplett cserére lesz szükség (vagy az egyik négyest egy nyolcas modulra cserélve megállunk 12 GB-nál). Tárhelyül az operációs rendszer számára egy 250 GB kapacitású Toshiba SSD (SATA3) szolgál, mellé már nem sok mindent tudunk bepréselni, de szerencsére akad mellette egy papíron 1 TB-os (valójában 912 GB) kapacitású, 7200 rpm fordulatszámú HGST merevlemez. További bővítésre még egy M.2-es csatolófelület áll rendelkezésre.

SEMMI SEM TÖKÉLETES

A tapipaddal több gondom is volt, helyesebben szólva csak az akadt. Az első és legzavaróbb, hogy kialakítása nem ideális, gépelés közben folyton belenyúltam, talán orvosolta volna a problémát, ha egy icipicit süllyesztenek rajta. A felület nem kattintható (érintésre bal kattintást persze érzékel), helyette két külön kialakított gombot kapunk melyek minősége nem tükrözi a gép prémiumkategóriás mivoltát. A kapcsolók lötyögősen, bizonytalanul kattannak, a köztük levő rés előszeretettel gyűjti a koszt. Szintén nyűgöm volt vele, hogy egyetlen, a felület szélétől széléig tartó söpréssel nem lehetett átérni a kijelző teljes egészét. De hát egy gamer laptop mellé úgyis készülünk egérrel, és a legritkább esetben használjuk gépelésre, nem igaz? De igen, de ezért az árért azért elvárható lett volna összehozni egy kicsit minőségibb egérpótlót.

Apropó, gépelés. A gumiharangos, lapos billentyűk nyomásra kellő visszajelzést adnak a leütésről, egészen kellemes velük dolgozni (lenne, de erről kicsit



később), a csuklótámasz hossza is megfelelő. A billentyűzet teljes, numerikus résszel is ellátott, ennek ellenére elég szellős a magabiztos gépeléshez (már amennyiben megszokjuk egyéb hülyeségeit). Mégsem elég szellős ahhoz, hogy a kurzorgombok ne lógjanak bele mindkét oldalba, így az alsó két sor kicsit torz, hiába lett volna még hely mindkét oldalt a szélesítéséhez.

Alulról a második sor még jól járt, itt csak a shift lett rövidebb, de az alsóban egészen a szóközig mindent megkurtítottak, és ezen az extra 103. gomb (mely a hosszú „í" is egyben) bepréselése sem segít. Illetve a magam részéről inkább a print screen-scroll lock-pause break hármasát tettem volna kombinációra, itt viszont a home és end érhető el funkcióbillentyű együttes lenyomásával, mely szintén nehezíti a gördülékeny szövegszerkesztést. Mindezek persze apróságok, és viszonylag könnyen megszokhatók az eltérések, de eleinte elég sok bosszúságot okoztak.

És ha már amúgy is a billentyűzetnél tartunk, nem mehetünk el szó nélkül a gamer kütyük egyik fő ismertetőjegye, a színes-szagos háttérvilágítás mellett sem, melyről ezúttal a SteelSeries gondoskodik, saját szoftverét biztosítva a technológiája mellé. Ez bizony azt is jelenti, hogy akár egyesével is beállíthatjuk a gombok színét, sőt saját effekteket is alkothatunk a már meglévők mellé. És akkor még nem is beszéltünk az applikációkról, melyekben egyes eseményekről a billentyűzeten is beállíthatunk egyéni visszajelzést (például CS:GO-ban, ha úgy akarjuk, az életerőnket is tükrözi a világítás).

ADJUNK NEKI!

Terheléses teszthez a 3DMark Time Spy tesztjét használtuk, mely bizony még a szuszt is kihajtotta a gépből, a teljes teszt végére a CPU több magja is elérte a 90 C°-os hőmérsékletet, ami fölött a túlhevülés elleni védelem már visszafogta a teljesítményt. Ennek ellenére a képfrissítés végig a játszható tartományban mozgott, vagyis valós körülmények között csak a manapság leginkább erőforrásigényes játékok jelenthetnek bármiféle gondot. Bár nem mai csirke, a The Witcher 3 ultra beállítások mellett röccenésmentesen futott 60 fps-sel, ahogyan a Grand Theft Auto 5 és a Total War: Warhammer 2 is. No, persze ehhez külső áramforráshoz csatolva kell élnünk.

A terheléses teszt alatt belül termelődő hőt kiválóan terelték a ventilátorok, melyek maximális fordulaton pörögve elég komoly szelet gerjesztettek, és nem lehet rájuk azt mondani, hogy kifejezetten halkan működtek volna. Az alsó lemez érezhetően melegedett, a legtöbb hőt a billentyűzet felső felénél és a két oldalsó kivezetés környékén tapasztaltuk, de érintésre még így is az elviselhető, 40-45 C°-os tartományban mozgott a burkolat ezen pontjainak hőmérséklete.

SZÓLJON HANGOSAN...

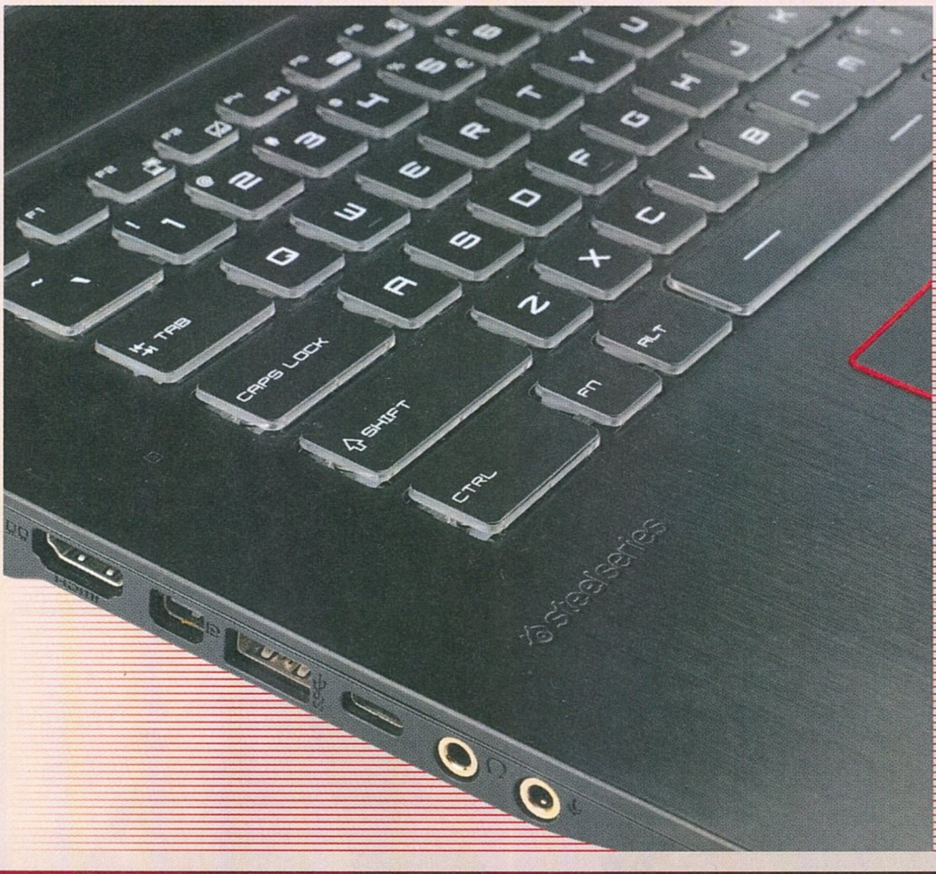
A légáramlatok keltette zúgást viszont simán túlharsogták a 2×3 W teljesítményű hangszórók, melyekre már csak azért is érdemes kitérni, mert csak jót lehet róluk mondani. Szokatlan módon nemcsak hangerőt, hanem laptopokhoz mérten egész jó hangminőséget is szolgáltatnak, sőt helyenként még mélyhangokat is határozottan fel lehetett fedezni.

A GE73 RAIDER RGB 8RF KÉPÉBEN EGY HORDOZHATÓ ERŐMŰVET KAPUNK, MINŐSÉGI KIVITELBEN ÉS KOMOLY HARDVERREL FELSZERELVE, DE MEG IS KÉRIK AZ ÁRÁT.

A hatcellás, 51 Wh kapacitású akkumulátor élettartama kiegyensúlyozott energiafelhasználási beállítások mellett, közepes fényerőn, bekapcsolt WiFi társaságában tétlen, bekapcsolt állapotban nagyjából 5 óra (5 óra 5 percet mértünk) volt. Folyamatos böngészéssel és ugyanilyen beállításokkal már csak 3 és fél óra (3 óra 25 percet mértünk), és nagyjából ugyanennyi folyamatos videolejátszásnál, repülőgépes üzemmód (kikapcsolt vezeték nélküli hálózat) mellett. Viszonyításképpen ez egy gamer laptoptól nem rossz, főleg a belepakolt lóerők ismeretében, de azért a jó még mindig nem ilyen.

CSATA UTÁN

Egy gyors keresés után a hazai áruházak kínálatában nem találkoztunk pont ezzel a modellel, de a 16 GB memóriával rendelkező változatért átlagosan 600 ezer jó magyar forintot kérnek, ami bizony elég elrettentő. A fentiek ismeretében, és a konkurens, hasonló teljesítményű laptopokkal összevetve azonban azt kell mondanunk, hogy ez az árcédula egyáltalán nem meglepő. Cserébe egy hordozható erőművet kapunk, minőségi kivitelezésben és komoly hardverrel felszerelve, melyre már csak a megjelenése okán is garantáltan mindenki felfigyel. Ha ez a cél, és van mit a tejbe aprítani, akkor csak ajánlani tudjuk, azzal a megjegyzéssel, hogy érdemes ránézni a GE75-re is, RTX kártyával, ha már lúd, legyen kövér alapon.



HUAWEI WATCH GT ÉS FREELACE

KELETI KÉNYELEM

[ÍRTA DRAG] A külső nem minden: ez ugyanúgy igaz a kütyükre is. A tesztlaborban vendégeskedő Huawei Watch GT és Huawei FreeLace azonban már csomagolásukkal és dizájnjukkal belopták magunkat a szívünkbe. Na, de nézzük, hogy a kínai gyártó termékei hogyan teljesítettek működés közben!

Ma már közel sem állíthatjuk, hogy fürán néznénk arra, aki az okosóráját bökdösi mellettünk a metrón (vagy éppen az újságosnál sorban állva, mikor megyünk a havi Guruadagért), mindennapjainknak viszont még közel sem váltak annyira szerves részévé ezek a kütyük, mint a telefonok. Nem túl merész kijelentés azonban azt állítani, hogy ez csupán idő kérdése – már csak azért is, mert igény, változatosság és árszabás szempontjából is egyre szélesebb a kínálat. Itt van például a Huawei Watch GT, amely semmiképpen sem nevezhető átlagosnak.

NEM TŰNIK OKOSNAK

A tesztidőszak során a legjellemzőbb reakció a környezetemben a „wow, ez okosóra?" volt, amin egyébként cseppet sem csodálkoztam, a Huawei Watch GT ugyanis kialakításában és dizájnjában egy hagyományos karórát idéz, még bőrszíj is kapható hozzá a szilikonos alapverzió helyett, ha valaki adna egy kicsit az eleganciára. És hát az az igazság, hogy mindemellett a kütyü funkcionalitás tekintetében sem igazán hajaz a legtöbb okosórára, elsősorban ugyanis sportolás és aktív életmód mellé ajánlott igazán a használata.

Az órán számos adatot láthatunk bioritmusunkról, az állandó pulzusszámfigyelés mellett akár alváselemzésre is van lehetőség, a mobilos Huawei Egészség applikációval pedig edzésprogramjainkról is részletes összesítéseket ránthatunk át a telefonunkra. Persze azok is hasznát fogják venni a Huawei Watch GT-nek, akik nem a futópályán vagy az edzőteremben nyitják vagy zárják a hétköznapjaikat, hiszen telefonos értesítéseinket is átlőhetjük rá, így nem kell minden egyes Messenger-üzenetnél elővennünk a mobilunkat, elég csak ránézni a csuklónkra. De hasznos funkció az is, hogy az óra hosszasabb ülőmunka esetén emlékeztet bennünket arra, ha egy kicsit ideje lenne megmozgatni végtagjainkat. Aki viszont zenehallgatásra vagy extra applikációkra vágyik, annak csalódnia kell – ez a kütyü alapvetően a nyomon követésről és monitorozásról szól.

GYÖNYÖRŰ ÉS LEMERÍTHETETLEN

A Huawei Watch GT nemcsak nagyon dizájnos, de az 1,39 colos AMOLED kijelzője is fantasztikusan szép és élénk, amire minden alkalommal jó ránézni. Igaz, a csukló felemelésekor aktiválódó kijelző világíthatna picit tovább is, ez néha kicsit kényelmetlen volt – főleg mivel koppintással sem ébreszthető fel, illetve a beállításoknál sem lehet ezen módosítani. Mindenesetre ez is közrejátszik abban, hogy az okosóra brutál sokáig bírja: mindennapos használattal és heti két edzéssel (itt ugye bejönnek a GPS-funkciók is) simán bírta másfél hétig, ráadásul a feltöltés sem igényel sokkal többet egy óránál.

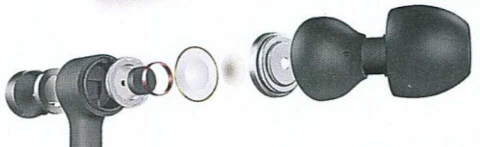
A TÖLTÖGETÉS MIATT SZERENCSÉRE NEM KELL FÁJJON A FEJÜNK: A HUAWEI WATCH GT SIMÁN KIBÍR AKÁR 10-12 NAPOT IS HETI EGY-KÉT FUTÓEDZÉS MELLETT.

Összességében a Huawei Watch GT inkább nevezhető aktivitásmérőnek, mint okosórának, annak viszont remek darab: szép, mindennapi használatra is elegáns, minőségi, és alig kell foglalkoznunk a feltöltésével – a frissítéseket is szépen áthúzza mobilunkról. Hogy hiányzott-e, amikor épp nem volt rajtam? Az az igazság, hogy igen – emiatt abszolút tudom ajánlani azoknak, akik beérik a kisebb funkcionalitással, és egy kis extra kényelemre vágynak.

VEZETÉK NÉLKÜLI RÁADÁS

Telefonunk bluetooth-csatornáját fejtájról is bombáztuk egy kicsit a tesztidőszak alatt, kipróbáltuk ugyanis a Huawei FreeLace vezeték nélküli headsetet is, amely nyakba akasztós kialakításával biztosít egy kis extra biztonságérzetet – nincsenek vezetékek, mégsem érezzük úgy, hogy egy rossz mozdulattal el tudnánk hagyni. A kábelek kellően masszívak, a 3 gombos vezérlés egyszerű, az egyébként nagyon tiszta hangzást és jó zajszűrést biztosító agybadugós fülesek pedig egy-egy mágnessel is el vannak látva, így amikor nyakláncként összekapcsolódnak rajtunk, akkor a rendszer automatikusan érzékeli, hogy éppen nem használjuk az eszközt. Napi egy-két óra zenehallgatással így akár egy hétig is kihúzhatjuk, de szerencsére a töltés is nagyon gyors: már 5 perc alatt nyerhetünk pár extra órát.

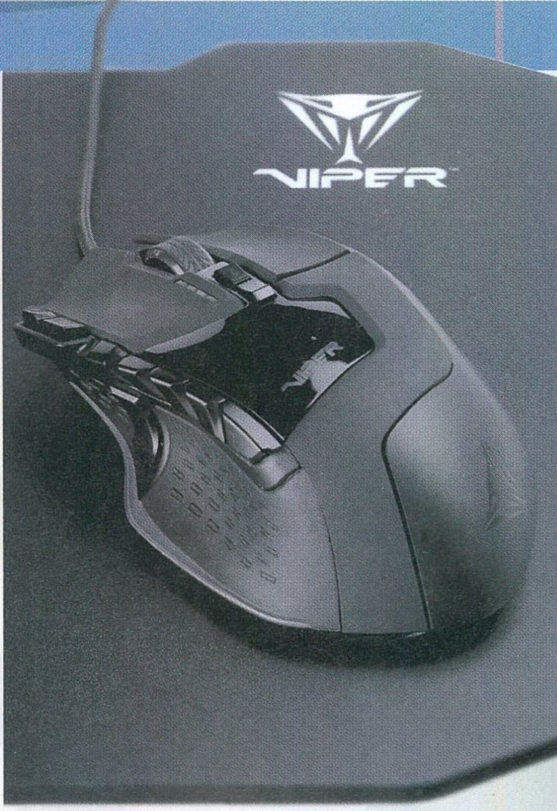
A Huawei FreeLace elsősorban a kényelemről szól, ebben az értelemben pedig abszolút helytállt: viselését hamar meg lehetett szokni, az üzemidő és a gyors töltés miatt pedig túl sok macera sem volt vele.



GOMBOKKAL TÖMVE

PATRIOT VIPER V570

[ÍRTA BODAK] **A Patriot neve hallatán elsőként nem a perifériák jutnak eszünkbe, ami nem is csoda, hiszen idehaza a gyártó főként a memóriáiról lehet ismerős a többség számára. Ám mint azt jól tudjuk, a gamer kütyük piaca roppant jövedelmező, és mindenki szeretne hasítani magának egy szeletet. Lássuk, hogy a Viper V570-nek ez miként sikerül!**



HA AZ EGÉR NÁLAD MÉG MINDIG KÉT GOMBOT ÉS EGY GÖRGŐT JELENT, AKKOR A V570 ALAPOSAN KI FOG MOZDÍTANI A KOMFORTZÓNÁDBÓL A 13 KAPCSOLÓJÁVAL.

A Patriot Viper-sorozata kifejezetten gamereknek szánt cuccokkal erősít, köztük nemcsak memória, hanem egér, billentyűzet és fejhallgató is akad. A gyártó 2016-2017-ben lépett be a perifériák piacára, és mára már egészen elfogadható áron kínálja kütyüjeit, köztük élen a zászlóshajónak szánt Viper V570 egérrel, melyen annyi gomb van, hogy külön ujjakat kell majd növesztenünk hozzá.

TÖMZSI JÓSZÁG

A Viper V570 első ránézésre annyira jobbkezes, hogy az már fáj, és egyértelműen tenyeres fogásra lett tervezve. Bár a bátrabbak megpróbálkozhatnak a karomfogással is, de a háta nekem túl magas volt ahhoz, hogy precízen tudjam használni. Előbbit erősíti a hüvelykujj számára kialakított, belső felületén gumírozott és tapadófelülettel ellátott támasz, mely amellett, hogy garantáltan látványosan koszolódik, már-már szűknek érződött, pedig az ujjaim nem éppen vastagok. Amellett, hogy tömzsi, vezetékes egér létére igen súlyos darabnak is számít a maga 159,2 grammjával, melyben még nincsenek benne a hozzáadható súlyok. Bizony, a 13 gombon és a több zónában testreszabható világításon túl még 7 darab, egyenként 4,9 grammos nehezék is jár mellé, melyeket a hátlapon kialakított, könnyen lepattintható lap alatt elrejtett foglalatokba süllyeszthetünk. Bár ez szép gesztus azért, hogy a felsőkategóriába sorolhassuk, a legstabilabb fogáshoz kialakított forma és nehézsúlyú mivolta mellett jóformán fölösleges. A mozgatása kicsit könnyedebb a kerámiatalpaknak köszönhetően, a mellé kapott szövet egérpadon (merthogy azt is gyárt a Patriot, még ledeset is) igazán remekül siklott.

Gyanús jel az Avago ADNS 9800-as szenzor, melynek pontatlansága általános használatnál nem feltűnő, de a keményvonalas egérnyúzók nem biztos, hogy elégedettek lesznek vele. Kissé pontatlan, főleg a lendületes vagy hirtelen mozdulatoknál, ennek oka talán abban keresendő, hogy valójában nem 12 000 DPI-re készült, azt szoftveresen érte el a Patriot. Ezen a pár sorral fentebb taglalt egérpad egy picit segít, főleg, ha csupasz asztalfelülethez hasonlítjuk, érezhetően könnyebb a szenzor dolga.

GOMBBÓL IS MEGÁRT A SOK

A 13 programozható kapcsoló bizony sok, ennyit felpréselni egy tömzsi felületre komoly kihívás, de még komolyabb kihívás kényelmesen elérni mindet. Elosztásuk szerint kettő jut a mutatóujjra a bal egérgombon, egy a hüvelykujj hegyére, és további öt pedig arra a részére, amivel talán eléred őket. A görgő szintén kattintható, és jobbra, valamint balra billentve is reagál, plusz még a két, görgő alatti gombbal válthatunk a programozható profilok és a szenzor érzékenysége között.

Alapjáraton a kapcsolók java része nincs felprogramozva, és ahhoz, hogy a lehetőségeket kihasználjuk, le kell tölteni a gyártó honlapjáról a hozzá fejlesztett szoftvert. Meglepetésünkre kellően részletes és könnyen kezelhető programot kaptunk, mellyel kissé fapados megjelenése ellenére is elégedettek voltunk, hiányérzetünk semmivel kapcsolatban sem volt. Billentyűzet-funkcióktól kezdve a tiritarka világításon át a részletesen felvihető makrókig minden magától értetődő, és szerencsére egész egyszerűen megoldható.

Most már csak elérni kell mindet, amihez vagy gumiembert megszégyenítő kézügyességre lesz szükség, vagy még egy plusz hüvelykujjra. Az oldalsó sor felső két tagja még relatíve egyszerűen nyomkodható, az alsó hármashoz azonban vagy fogásváltásra volt szükség, vagy ujjperceimmel próbáltam elérni – mindkettő hezitáláshoz vagy nem kívánt kurzormozgáshoz vezetett. Nyilván hosszabb használat során szokni lehet, és mentségére legyen mondva, hogy útban viszont nincs semmi, így véletlen kattintásokat egyszer sem vétettem a tesztelés ideje alatt. A kapcsolók megnyomásra puhák, a tesztpéldány görgője balra nem is volt kattintható, és bár adott a két év garancia a mindennemű, gyártási okokból adódó meghibásodásra, a tartósságot nézve egyik sem túl jó ómen.

A KISEGÉR, AKI OROSZLÁN AKART LENNI

A Viper V570 alapos nyúzása után arra a konklúzióra jutottunk, hogy nem elég prémiumkategóriásnak látszani, annak is kell lenni, és ez a rágcsáló bizony nem az. Ezt ellensúlyozza a felszereltségéhez mérten teljesen baráti, cirka 15 ezer forintos ár, ami mellett azoknak merjük ajánlani, akik nem kompetitív vagy nagy precíziót és gyorsaságot megkövetelő játékokhoz használnák, és pénztárcájuk egészsége is fontos számukra.

Mint a búcsúban

Tesztelésre egy egérpadot is kaptunk, mely a sztenderd, csúszásmentes, szövet egérpad, pont azt tudja, amit a többi jószág. Egy fokkal érdekesebb kiegészítő a headset-állvány, melynek létjogosultságát kicsit emeli, hogy egyben USB-hubként is működik. A 3,5 milliméteres jack ki- és bemeneten túl három darab USB 3.0 csatlakozót is találhatunk rajta, így megspórolva néhány alaplapi vagy előlapi kimenetet. És bár a fektetve tárolásból adódó esetleges kellemetlenségektől (ráülés, kiömlés, kopás) megóvja fülesünket, az indulatból elkövetett rongálás ellen ez sem véd. De legalább van még egy valami, amit mérgünkben falhoz vághatunk, ha már nem világít...

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu   írták: AliceWake és drag

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Nyáron mindenki megérdemel egy kis szabadságot, így a Levrov is, ezért kivételesen adtunk számára féloldalnyi kimenőt. Nem is volt könnyű így kiválogatni, melyik levelek kerüljenek be a havi rovatba, hiszen remek írásokkal bombáztatok bennünket ezúttal is, méghozzá egy viszonylag komolynak mondható témában. Az egyik havi kérdésünk ugyanis az volt, hogy szerintetek sportnak számít-e az esport. Lássuk, mire jutottatok! – drag *(Állandó'n a szobában kuksolnak és nyomkoggyák a dzsojt, hogy sportolnának már??!! – Böjti)*

TISZTELT SZERKESZTŐ!

Sportnak számít az e-sport? Ez egy eldöntendő kérdés, de koránt sem ilyen egyszerű a helyzet. Az, aki kapásból rá tudja vágni a választ, az szerintem nem eléggé objektív. **(Vagy csak már elgondolkodott rajta korábban. :) – drag)** Azonban, ha mégis választanom kellene, akkor inkább igen, mint nem.

Ha nagyon szigorúan vizsgáljuk a különbséget, akkor a sport egyértelműen valamilyen fizikai mozgást ***(Sakk? – AW)*** foglal magában. ***(Nem. A sport kifejezés a francia desport (szórakozás) szóból származik. A 14. században az angol sport könnyed időtöltést jelent. A 16. században már egyes játékok játszására alkalmazták, de főleg a szabadban végzett szabadidős tevékenységekre. Sem a görög αγων (agón, verseny, mérkőzés), sem az αθλον (athlon, küzdelem díjért) jelentéseit nem foglalta magába. Semmi köze a fizikai mozgáshoz vagy testedzéshez. – AW)*** ***(Kifogások, mindig csak a kifogások! – Böjti)*** Viszont, ha azt mondjuk, hogy valaki profi sportoló, akkor már a véget nem érő gyakorlás, edzés, felkészülés, a versenyek, bajnokságok, kvalifikációk, valamint egyesületek, csapatok, szervezetek, edzők és szponzorok jutnak az eszünkbe, a hatalmas rajongó táborokkal, szurkolókkal, a dugig töltött stadionokkal, a tv közvetítésekkel egyetemben. És itt meg is érkeztünk. Ez utóbbi mondat tökéletesen beleillik az e-sport közegbe is, és szerintem főleg ez az, amitől akár sportnak is hívhatjuk. Az a struktúra, ami egy e-sportot, azaz egy versenyt és a csapatokat és az egész kompetitív videojátékot övezi, megegyezik a hagyományos sportéval. Csak itt például az Intel, vagy az Asus adja a „sportszert", nem pedig az Adidas. ***(Azért valami ruházat mégsem ártana, na. – AW)*** ***(Várj, ebből már itt az evolúciós lépcsőfok, a nudista esport. – Böjti)*** Talán közelebb áll a technikai sportokhoz – mint például a motorsport, vagy lövészet – de ezeknél valahogy nem merül fel ez a kérdés. Nem érdemes olyan szigorú keretek közé szorítani a sportot, mint a mozgás, erős terhelés ***(Mert egyik sem feltétel per definitionem. – AW)***, hiszen egyrészt ezeken kívül minden eleme megvan, ami a hagyományos sportoknak: taktika, stratégia, kommunikáció, koncentráció, kitartás, gyakorlás, elemzés, csapatmunka, reakcióidő, gyors döntéshozatal, szem-kéz koordináció stb., másrészt egy rakás olyan sportot is kizárnánk a mezőnyből, ami már elfogadott.

Sokan az erőszakosságával is vitatkoznak, de nem hiszem, hogy ez más lenne, mint azt nézni – vagy azt „sportolni" –, hogy MMA-ban véresre verik/verjük egymást a ketrecben. **(Nézőponttól függetlenül: ez tényleg nem kéne, hogy szempont legyen. – drag)** Egy háborús, horror filmtől sem leszünk agresszívak, ahol kiforduló vastagbeleket látunk. **(Akkor ezt a tízórait most inkább visszacsomagolom... – drag)** ***(Megvan még? Jövök. Engem nem zavarnak a belek, megszoktam már. *éhes – Böjti)*** Persze az e-sportnak is megvannak a hátulütői, de ezeket ugyanúgy kell kezelni és az egészséges mederben tartani, mint bármi más tevékenységet, sportot. A nagyobb e-sport szervezetek erre különös hangsúlyt fektetnek.

A digitalizáció, az internet-penetráció folyamatosan növekszik, a sportok is változnak, új sportágak jelennek meg, miért ne ötvözhetnénk a kettőt? Van egy százmilliós nézői/e-sportolói réteg, akik szerint ez lehetséges. Üdvözlettel:

SZŐCS ZOLTÁN

Az igazi áttörést szerintem az hozhatja el az esport számára, hogy ez egy olyan piac, amivel el lehet érni a fiatalokat, akiket a hagyományos sportok egyre kevésbé érdekelnek. ***(Én tizennégy évig teniszeztem intenzíven, azóta is játszom és még a tévében is nézem. Csak mondom. – AW)*** **Mert hát ez is üzlet... – drag**

A HÓNAP LEVELE

KEVES PC GURU!

Mielőtt bármit is írnék a témáról, szomorúan kell bevallanom hogy már egy éve nem vagyok előfizetőtök. **(Nekünk meg szomorúan kell bevallanunk, hogy akkor mégsem ez a hónap levele. – drag)** ***(Bocsika. – AW)*** ***(Valahol most felsírt egy kiscica... – Böjti)*** Erre az az egyszerű ok, hogy sajnos az interneten minden előbb eljut az emberhez manapság, másodszor az Apex Legends minden időmet elveszi ezért nem érdekelnek most más játékok.

Tehát akkor most az E-Sport az sport? Erre a kérdésre a válaszomat egy személyes történettel válaszolnám meg.

2013-ban kezdtem igazán játszani, akkor még csak nyolc éves voltam (ebből adódóan egy fiatalabb generációból származok). Bár előtte is játszottam már játékokkal, akkor még sose volt olyan játék amire ráfüggtem volna (még a Minecraft sem). Ekkor találtam rá a Team Fortress 2-re. Azonnal beleszerettem bár semmit nem tudtam róla. A játékot évekig játszottam, jó pár évig komolytalanul. Sok hozzám hasonló játékost is megismertem, akikkel sokat játszottam együtt, de egyszer megunták a játékot és magamra maradtam. Már három éve volt hogy elkezdtem játszani a játékkal és csak ekkor láttam meg először az igazi profikat. Ha valaki jól ismeri az Overwatch League-et az lehet jól ismeri Shadowburnt, Seagullt, Pine-t. Őket néztem, órákon keresztül és próbáltam úgy játszani mint ők. Fél évig gyakoroltam a kedvenc classommal, a Sniperrel amivel már olyan szinten játszottam hogy rettegtek szembenézni velem a még akkor működő szervereken és még sokszor csalónak is neveztek. De mindvégig arra vártam hogy kitől

kapok lehetőséget az ország legjobbjai közül. Végül kaptam is bár nem attól akitől vártam volna. Megismerkedtem egy velem egykorú felvidéki sráccal akit ugyanaz motivált mint engem.

Azóta sok csapatot jártam meg és az ország legjobb játékosaival játszottam, de most az utolsó csapatomról beszélnék ami számomra meghatározó volt. A csapat neve Cerberus (6v6 csapat) volt és olyan játékosokkal játszottam együtt akikkel szerettem, tehát jó volt az összhang. Az alapszakaszban végig tapostunk az összes csapaton szerte Európából (velünk együtt 41 csapat volt), de egy csapat problémát okozott, a török Full Ping. A meccs előtt nagy változtatások voltak a csapatban, a fentebb említett felvidéki társam beadta a derekát egy nagy változtatásnak ami sokunknak nem tetszett és a megmaradt tagok közül páran maguktól elhagyták a csapatot. Ez volt a legnagyobb esélyem hogy végre nyerhessek egy bajnokságot ezért maradtam.

Először karrierem során egy coach-csal kellett együttműködnöm ami nem ment túl fényesen. Emellett minden hétköznap este 7-től vagy 8-tól scrim (un. gyakorlómeccs) meccseket játszottunk megállás nélkül ahol elég komoly győzelmeket tudtunk aratni a taktikáinkkal. A török csapat ellen végül döntetlent játszottunk amiből végül a győzelem nekik lett megítélve valamiféle szabálysértés miatt amiről most nem jut eszembe semmi. Mentünk tovább és egyértelmű volt hogy a döntőben is velük találkozunk, de nem minden volt rózsás. A sok scrim miatt sokkal fáradtabb voltam és kezdtem elveszteni a motivációmat. Az esti időpontok se segítettek, sokszor nem tudtam vacsorázni, ott akartam lenni a csapattal, amire nem vágytam, mert senkivel sem jöttem nagyon ki közülük, de kötelességből és becsületből végül mindig ott voltam. Az se segített, hogy a scrim meccseink egyre rosszabbul mentek, de szerencsére ez nem látszott a teljesítményünkön a bajnokságban egészen a döntőig.

Miután áttapostunk a playoffon, a döntőben újra a török Full Pinggel mérkőztünk meg. Rosszul kezdődött. Az első mappon cp_proccessen 3:1-re kikaptunk, de reméltük, hogy cp_granaryn vissza tudjuk majd hozni a hátrányt mivel az volt a preferált mappunk. Csak most jött a katasztrófa. A török csapat 2:0-ra elhúzott granary-n és kezdtünk pánikolni. A meccsből 10 perc volt hátra ami kevésnek számít mivel granary nagyon sok choke pointból áll ezért nehéz támadni. Ekkor az egyik csapattársam elkezdte mondani, hogy úgyse fogunk már nyerni és sokan melléjük álltak. Egyedül én és a coachunk mondta azt, hogy még nincs vége és játsszuk végig ahogy elterveztük, de nem érdekelte őket így elvesztettük a meccset. Haragudtam és csalódtam a társaimban. Azóta nem játszottam competitive szinten TF2-t (ennek a dolognak volt egy nagyobb előzménye de az nem fontos).

Az E-Sport igenis sport. Az ember csak akkor tudja igazán annak elfogadni, ha tudja mi kell ahhoz hogy magas szinten játsszon. Kell jó kommunikáció, alapvető tudás a játékról, sok gyakorlás és jól kell bírni a nyomást. Az átlagos emberek nem szeretik a mentális sportokat rendes sportként kezelni és ez lehet nem is baj. Ettől függetlenül az E-Sportban megvan minden, ami egy sporthoz kell. ***(Teljesen egyetértek. – AW)*** és egyre fontosabb szerepe lesz a társadalomban a jövőben és persze már manapság is milliókat mozgat meg. Ki tudja mi a határ? Köszönöm, ha elolvastátok ezt a hosszúra sikerült levelet!

NEMES „TEKSZI" BÁLINT

Ez a levél rávilágított egy újabb fontos párhuzamra: hogy az élsporthoz hasonlóan bizony az esport is komoly lemondásokkal jár. – drag

Köszönjük, hogy ebben a hónapban is megosztottátok velünk véleményeiteket. Használjátok ki a nyárból hátramaradt heteket, mi is utazunk még egyet. Igaz, nem a Bahamákra, hanem Kölnbe, a gamescomra... – drag

TESZT

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN

Hamarosan kiderül, hogy a PS4-exkluzív Until Dawn horrormesterei tényleg ennyire érzik-e a feszültségteremtést, ám ezúttal PC-n is.

TESZT

ION FURY

A 3D Realms néhány komoly jogi harc és egy átnevezés után folytatja áldásos tevékenységét a nosztalgiahullámok meglovaglásával.

TESZT

CONTROL

Az Alan Wake rendes folytatásáról továbbra is csak álmodozhatunk, de addig is érkezik a következő remekmű (?) a Remedy fejlesztőitől.

TESZT

AGE OF WONDERS: PLANETFALL

Öt hosszú esztendő után térnek vissza az Age of Wonders-sorozat fejlesztői, hogy ismét alaposan felforgassák a stratégia műfaját.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store

GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL
VAGY
VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BarCraft

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BarCraft
ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

SZEPTEMBER 12-ÉN

JELENIK MEG

Ha szeretnél egy igazán **gyors és biztonságos PC-t**

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

AKI BÚJT
IGY MINDENKI A PÁRJÁT RITKÍTJA
Tizennyolc éven aluliak számára nem ajánlott
18
A FOX SEARCHLIGHT PICTURES BEMUTATJA A MYTHOLOGY ENTERTAINMENT / VINSON FILMS PRODUKCIÓJÁT A RADIO SILENCE FILMJÉT "AKI BÚJT" CÍMMEL SAMARA WEAVING ADAM BRODY MARK O'BRIEN HENRY CZERNY ÉS ANDIE MACDOWELL
BRIAN TYLER TEREL GIBSON, ACE BRETT JUTKIEWICZ CHAD VILLELLA TARA FARNEY TRACEY NYBERG TRIPP VINSON JAMES VANDERBILT WILLIAM SHERAK BRADLEY J. FISCHER
GUY BUSICK & R. CHRISTOPHER MURPHY
AUGUSZTUS 22-TŐL A MOZIKBAN
MATT BETTINELLI-OLPIN & TYLER GILLETT
#AkiBújt